



AFTER WAR
GUNDAM X
Chronicle



AFTER WAR GUNDAM X Chronicle

AFTER WAR
GUNDAM X
Chronicle

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«««

映像特典

»»»

AFTER WAR GUNDAM X



AFTER WAR GUNDAM X | 003

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«««

映像特典

»»»

アニメ新世纪宣言から15年目、TVシリ (中)

本作「機動新世紀ガンダムX」は、テレビ朝日制作による「ガンダム」シリーズ4作目にして、現在のところ最後の作品である。生なスタッフワークは前作「新機動戦記ガンダムW」からの継続ながら、監督やキャラクターデザインなどに新たな顔ぶれを起用し、「機動戦士Vガンダム」「機動戦闘Gガンダム」「新機動戦記ガンダムW」とは異なる「ガンダム」への意欲が伺える。

監督は勇者シリーズ三作を監督してきた高松信司。シリーズ構成と全話脚本は、勇者シリーズで高松と絶妙なコンビネーションを見せた川崎ヒロユキ。キャラクターデザインは「W」の作画監督を担当した実力を賞讃され、西村誠芳が抜擢された。西村の所属するスタジオ・ダブも、本編オープニングなど全編に渡って作画における最大の功労者である。ガンダムのデザインは大河原邦男、サブメカニックは石垣純哉で、この布陣は前作「W」を継承している。音楽の随口康雄は、TVドラマや映画などの活躍が多く、アニメでは「火の鳥2772愛のコスモゾーン」「小公主(プリンセス)セーラ」といった作品を担当しているが、ロボットアニメは初となる。

オープニングテーマを歌うROMANTIC MOODは、麻倉 崇(芦澤しおり)、ジョー・リノイエ、鈴川真樹によるユニット。「DREAMS」「RESOLUTION」の2曲とも、麻倉のボリュームある声によって歌い上げられている。いっぽう、エンディングテーマ「HUMAN TOUCH」を歌う故ウォーレン・ウィービーも、歌唱力に定評のあった有名なシンガーだった。それら実力派の曲が流れる本作のオープニング・エンディングのスタイルも、特徴的なものであった。これはテレビ朝日からの「アニメ番組も最初から最後まで見てもらいたい」という要請に答えたものである。当時はまだ珍しいアバンタイトルからの本編や、予告と一緒にエンディングは、次回への興味を喚起する魅力あるスタイルとなっていた。

さて、第1話のアバンタイトルにおいて、視聴者は一気に「ガンダムX」の世界へ引き込まれるわけだが、この導入は明らかに第1作「機動戦士ガンダム」を意識したものであろう。地球とコロニーの対立、落ちて行く無数のコロニー……。だが、「X」の物語は戦争そのものではなく、一気に「15年後の“戦後”」を描く。荒廃した地球の片隅で出来た少年と少女の青春物語を軸に、「ガンダム」や「ニュータイプ」を巡って進行するストーリー。物語中盤、このニュータイプという言葉の中に、「ガンダム」のメタファーとなる部分を高松が見出した時、「ガンダムX」の物語はさらなる拡がりを見せる。(ニュータイプとメタ構造についての詳細は、134ページからのインタビューを参照して欲しい)

4~5話ごとに舞台が変わるロード・ムービースタイルもまた、第1作を思わせるシチュエーションであろう。結果としてエピソードごとのガロードの成長が序立つと同時に、後述の放送スケジュールの変更にも柔軟に対応することができた。

(中)「アニメ新世纪宣言」
1981年2月22日に行われた、劇場版「機動戦士ガンダム」公開記念イベント。新宿アルタ前に1万5000人のファンが集い、封切前の劇場内熱狂。
(中)「高松」は「アニメやマンガが得意だと喜ぶ大人たちに、これだけの若い人が集まつた事は解ってもらいたい」という名前を付した。

ーズ7作目の「ガンダム」が産声を上げた。

本誌P130のオフィシャル設定にも掲載しているが、高松は放送開始当初、以下の様に述べている。

「『機動新世紀ガンダムX』の物語は、『機動戦士ガンダム』から直接脱がってはおらず、いわばパラレルワールドと考えて欲しい。ただし、本作で描かれる15年前の戦争は、第1作、もしくはそこから続く世界の何度目かの戦争をイメージしたものである」

実際のところ「X」の世界観は、そのまま第1作の続編としても通用する。第7次宇宙戦争というのは、TVシリーズ7作目にあたる本作に、戦後15年という数字もアニメ新世纪宣言からの数字にかけたものである。実際には本作は当初「ガンダムX」となる予定であった。作品中でも「世代」を意識した描写が至る所に散見でき、15歳という義務教育を終える区切りの数字を、高松は「卒業」の年として意識していたと思われる。

ガロードとジャミル、そしてソンダーエプタ編のカトックは、15歳、30歳、45歳と、時間に15歳差で並んでいる。この世代差は第1作を引き継ぎ、健全な形で「ガンダム」を後の世代に残そうという、高松自身の思いを表していたのではないだろうか。

さて、新生メカのガンダムDXも登場し、世代交替の象徴的なエピソードとなったソンダーエプタ編の放送時期。本作は放送局の都合により関東地方での放送時間移動と、それにともなった放送期間の短縮が決定する。だが、すでにその時点で最終回までの構想は形成されており、39話の中に全てのストーリーを収めることができたという。インタビューでも高松は「その当時やれることは全てやった、やり残したことはない」と断言している。スケジュール変更が決まってからも、スタッフ・キャストとも前向きな姿勢を崩すことなく、物語は大団円を迎える。それは「希望をもったラスト」に、高松監督の願いと優しさを感じ取れる結果だ。

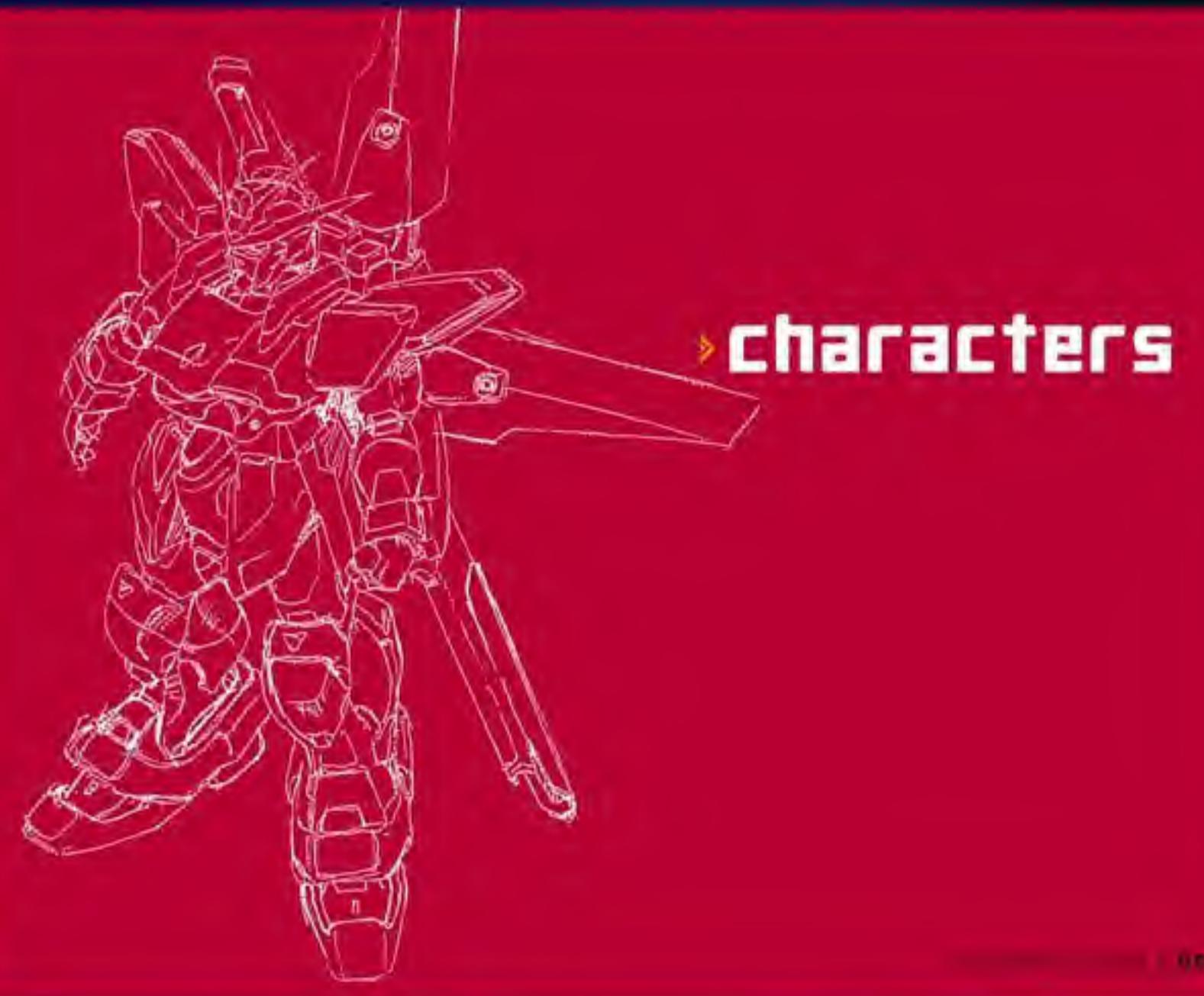
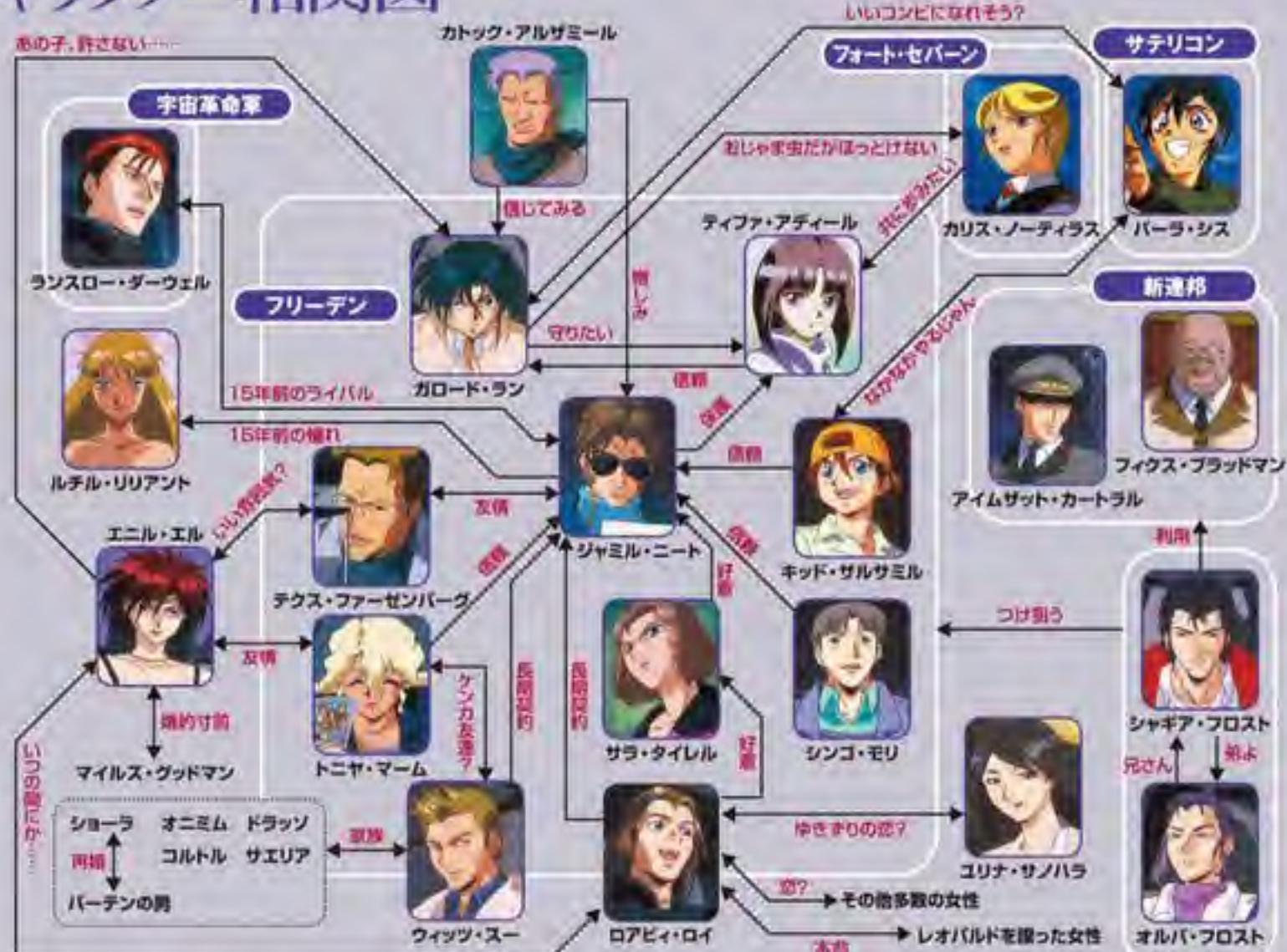
本作では高松導演のメタフィクション的な構造が確かに存在している。それを意識した上で、劇中のエピソードや台詞を深読みするのも面白いだろう。だが、それ以外にもガロードたちの青春ドラマや、高松・川崎コンビが勇者シリーズで培ったロボットアクション、そして「ガンダム」シリーズならではのミリタリー的要素など、多くの構成要素があることも忘れてはならない。本作の構成にあたっては、ガロードとティファにかつての自分を重ね合わせるもよし、当時のプラモデルを手に戦闘シークエンスを回想するのもよいと思う。我々が「ガンダム」に何を求めてきたか、という個々の思いを読み出すのではないだろうか。そしてまた、「『ガンダム』に魂を奪かれた」と当時を述懐する高松と、一人で会話を書き上げ、統一した世界観を刷り出した川崎の手腕を感じることができだろう。

こじつけるならば、放送スケジュールの短縮があった「ガンダム」シリーズは、今のところ本作と「機動戦士ガンダム」のみである。さらに言えば物語を打ち切ることなく、最後まで描き切った点も共通だ。本作「X」は、その文字が持つ「未知数」という意味と同様、改めて評価を望んでも良い作品ではないだろうか。この作品の真価は、是非ともDVDを購入した「あなた自身が確かめて」欲しい。

(五十嵐司・田口一樹)

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

キャラクター相関図



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

俺は死なない、
ティファを助けるまでは……絶対に!

【ガロード・ラン】

15歳の戦災孤児。
父は車に轢き技術者であったが、大
難で死亡。メカ屋を志し、その後は、両手
でモビルスーツ狩りをして生計を立てて
いた。ティファを救い出す仕事を請け、娘
女に一眼まれたことがキッカケで、GX
のパイロットとなった。

ニュータイプの力はないが運用能力に
優れ、一度見たものはすぐに認知できる柔
軟性を持つ。そのため、モビルスーツの操
縦も全て體でこなしてしまう。また運用力
にも優れ、理屈抜きの難解な危機を脱す
ることもしばしば。

ティファを一途に想うゆえに、彼女が心
を閉ざす原因=ニュータイプの能力に打ち
勝とうと、奮闘する。その苦難は、次第にフ
リーデンの裏々やティファの意識を変えて
いくこととなった。



▲モビルスーツ
の場所を知り抜
いているガロード
は、野道の保育
するジェニスを野
やかな手標で見
る。

▲ゆったりとしたブルゾンに
ウエストポーチを合わせた、
機能性を重視したスタイル。
明るく活潑的なガロードのイ
メージに、見事にマッチした
ファンションである。



▲いかにもガロ
ードらしい、シン
フルなデザイン
の水着。

▲荷物収納のハッキリしたキャラ方に、表情はかなり真か
かもみ上げ部分の長い髪型も、特徴的。



技術

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

ガロード、
私は……私はあなたを感じたい。

ティファ・アディール

生まれつきニュータイプの資質を持つ、15歳の少女。

幼い頃から研究素材として扱われた場所から、無口で人見知りな性格。フリーデンによってアルタネイティヴ社から助け出され、以後はジャミルやガロードと行動を共にするようになる。

当初は自らの力を恐み隠っていたが、ガロードの一途な心に触れていく内に周囲と次第に打ち解け始め、能力も受け入れるようになっていった。

予知能力や精神感応能力などを実験し、フリーデンのクルーやガロードを、程度となく危機から救う。感じたイメージや夢で見たビジョンを、絵に描いて表現することも多い。

新連邦からは恐るべき兵器として、宇宙革命軍からはニュータイプ主義を根源から否定する存在として、熱闘に追われる続ける。

▶ 朝から見ると気付かないが、後ろ髪だけを頭ねたヘアスタイル。簡単だが、特徴的なアレンジである。

▶ もともと髪を指心のが好きだが、髪などで見た手筋やイメージを表現することも。



◀ ゆったりしたラインの髪が、彼女の特徴的なイメージを強調している。

▶ ガロードとの間に確かな絆が存在する。彼と触れ合う夢は、彼女の手短があるいは希望か――。



NG防寒服

◀ 重ね的なイメージから離れたため、NGとなったティファの防寒服。

▶ NG服その2。最初から絆で離れた?

▶ ティファの防寒服。首筋の腰元と同時に、ゆったりしたラインのデザインである。



◀ ルナルが選択した彼女のティファ。髪の髪が解けただけで、かなり印象が変わる。

能力

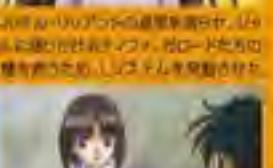
（以前の大島川ヒーラークリスはほとんど危険ではない。それから、次第に彼女はこれまでのニュータイプ・ティファの能力が、それまでの彼女を超越するレベルに達していくのが、主な理由としては、人の感情や心を操作する力や、ニュートラルな力を操作する力などである。その間にハカルトと彼女を結婚したり、他のニュータイプを他の魔族に救出したり、精神感応能力を操作されたこともあった。片肩としてのニュータイプの機能をもつて、この特殊能力の可能性を秘めた存在なのである。）



▶ フリーデンに囚われていた頃にひんやりと見ていた青年は、ガロードを見たときに心から心を感動してしまった。ガロードの心が、彼女を救った。



▶ ガロードと一緒にながらニュータイプの力を操作しながら、離れてきた彼女を守る。



▶ 特別の下、《水と離れるティファ》。J.D. M.R.と精神感応したティファは、主の頭上で、彼女は元ハイカルと並んで、再び行動したいといつぱんに胸元。そこでガロードに心を、彼女に心を。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

こいつは俺の命だ! 下手に触ると、ぶつ殺すぞ!! [ウィツツ・スー]

フリーのモビルスーツ乗りで、17歳。
見た目通りの豪情型で、気が短く言葉遣いも荒っぽいが、さっぱりとした男らしい性格の持ち主である。父を亡くして苦労している親兄弟のためにモビルスーツ乗りになったという、家族想いな一面も。余談だが、彼の末弟・ハスティルは、2年前にコロニー風邪で死亡している。

当初、フリーテンとは金で雇われただけの関係でしかなかったため、傭兵としての最低限の忠誠心しか持ち合っていたが、しかし、クルーとの交流を経て途中から専属契約となった。愛機は、飛行形態への変形機能を持つガンダムエアマスター。

トニヤとはしばしば衝突していたが、いつしかお互いに気になる同僚となり、後に指輪を贈って告白。最終回では、彼女を伴って故郷へと帰った。



↑ 職業仕様のフライトジャケットは、飛行機乗りならではのファッションである。

▲ ジャミルと一緒に軽って歩いていると隣のガロードに、見目悪い男、手の早い男である。



↑ フリーテンの体格は、手足の長さがセントはかなわない
を誇る筋肉質なモビルスーツ乗り



家族

トニヤー・スー、
フリーテンの妹。元々
いたい出ででいたが、
フリーテンが彼を守るために連れていた。

▲ トニヤー・スー
トニヤーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

▲ ハスティル・スー
フリーテンの末弟。飛行形態
への変形機能を持つモビルス

トニヤーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

▲ ハスティル・スー
モビルスーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

トニヤーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

この前にも魔羅の下を現れ出した
フリーテン、とセント・バジルデーにも
シルバを運び受け、フリーのモビル
スーが奉仕となった。夢が実現に
いる魔羅のためには死んでおもろ
やつも喜んでくれた。——クレバ
に泣いた日は、悔やんだことをクレバ
に泣かれない。一方でシルバも
魔羅のことは喜ばずないが、
フリーテンの父はモビルスーの奉仕
に喜んでいた。魔羅はモビルスー
に泣いていたのだ。

＊厳しく育てられた
トニヤーの妹。元々出ででいたい出ででいた。



＊モーリー
モーリーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

＊ハスティル
モーリーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

＊トニヤー・スー
モーリーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

＊トニヤー・スー
モーリーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

＊トニヤー・スー
モーリーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

＊トニヤー・スー
モーリーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

＊トニヤー・スー
モーリーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

＊モーリー
モーリーの妹。元々出ででいたい出ででいた。



＊モーリー
モーリーの妹。元々出ででいたい出ででいた。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

俺、
けつこうマジなんだよ。

【ロアビィ・ロイ】

・ ウィツと同じくフリーのモビルスーツ
乗りで、18歳。

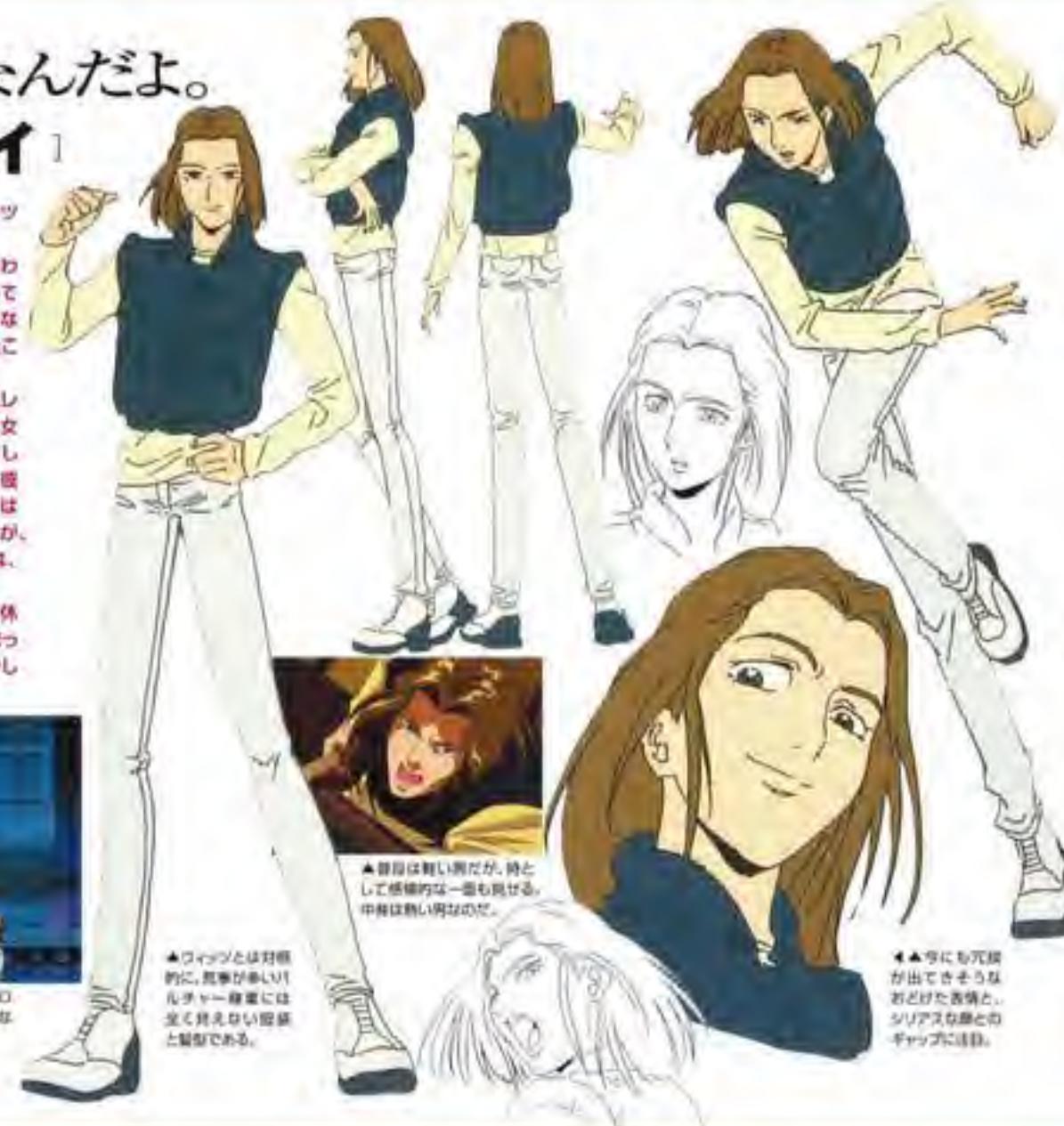
性格は極めて軽薄で、他人事に深く関わることを嫌う傾向があるが、女性に関してのみは別。美貌で優しい上に、まめで軽なジョークも得意なため、女性には困ったことがない。

愛機の砲艇型モビルスーツ・ガンダムレオバルドも、元はと言えば本気で愛した女性と掛けをして離ち、離り受けたもの。しかし、仕事でしばらく離れていた間に、彼女はこの世を去っていた。フリーでサラを真剣に口説くようになっていったが、彼女とも……。どうやら本命の相手には、ことごとく嫌がないようである。

フリーとの長期契約が決まるや休憩室を作ったり、初対面の女性の家に泊まつたうれ朝食を握手に用意するなど、日々しらい悪也。



▲熱くなる二人を試すに、グールに犯淫を犯すロアビィ。純粋な態度はあくまでポーズで、藉口は彼女の精神安定法なのかも知れない。



▲ウィツとは対照的に、瓦事が多いリルチャードには全く見えない服装と髪型である。

▲今にも元気
が出てきそうな
おどけた表情と、
シリアスな顔との
ギャップに注目。



▲見かけにあらず、物理は
普通。



▲清潔感溢れる女性の水着を着た
ロアビィ。オーバーサイズの水着を着
たロアビィが、ローライダーパンツ
を履いた女性の水着を着たロアビィ。

浮名

女性に説いてロアビィの胸元をせしむる
のが、ロアビィの以前、ロアビィの外見をあつ
セリーナを離れたときに、ロアビィの女性た
ちにバツを記して離つたが、愛情を絶対に失
くした女性。それがこの浮名といつた。

▶仕事と私、声を掛けてほしいなど
仕事の内容は勿論、相手の名前や
性別の内に、女性の性別をうなぎ
ように言つていたんだが……



▲ロアビィと一緒にリラックスを
楽しむロアビィ。ロアビィは、
仕事の内容をうなぎように言つていた。



▲恋愛では、ロアビィの恋愛へつなが
るトコリを説いて、スニードに向かって
話しかけるロアビィ。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

私は人類を滅ぼす、
鉄爪を引いてしまったのだ

〔ジャミル・ニート

陸上戦艦・フリーデンの艦長で、30歳。冷静さと大膽さを併せ持つ人物で、クルーには絶対の信頼を置かれている。本業は、モビルスースなどの過去の機材を売りさばくパルチャーで、仲間内でも名の通った男である。

15年前の大戦で連邦軍のニュータイプとして戦った過去を持つが、現在はニュータイプとしての能力は消え失せ、コックピット恐怖症に悩まされている。

自らの手でコロニーと地球に壊滅的な被害を与えたことを深く後悔しており、自分と同じニュータイプが戦争の道具にされないように、探し出しては保護しようと考へている。これこそが、表面はパリチャーとして活動しているフリーデンの、眞の目的なのだ。

ティファとガロードに出会ったことによつて、姫は15年前との決別へと歩み始めることがなる……



016 | AFTER-WAR GUNDAM X

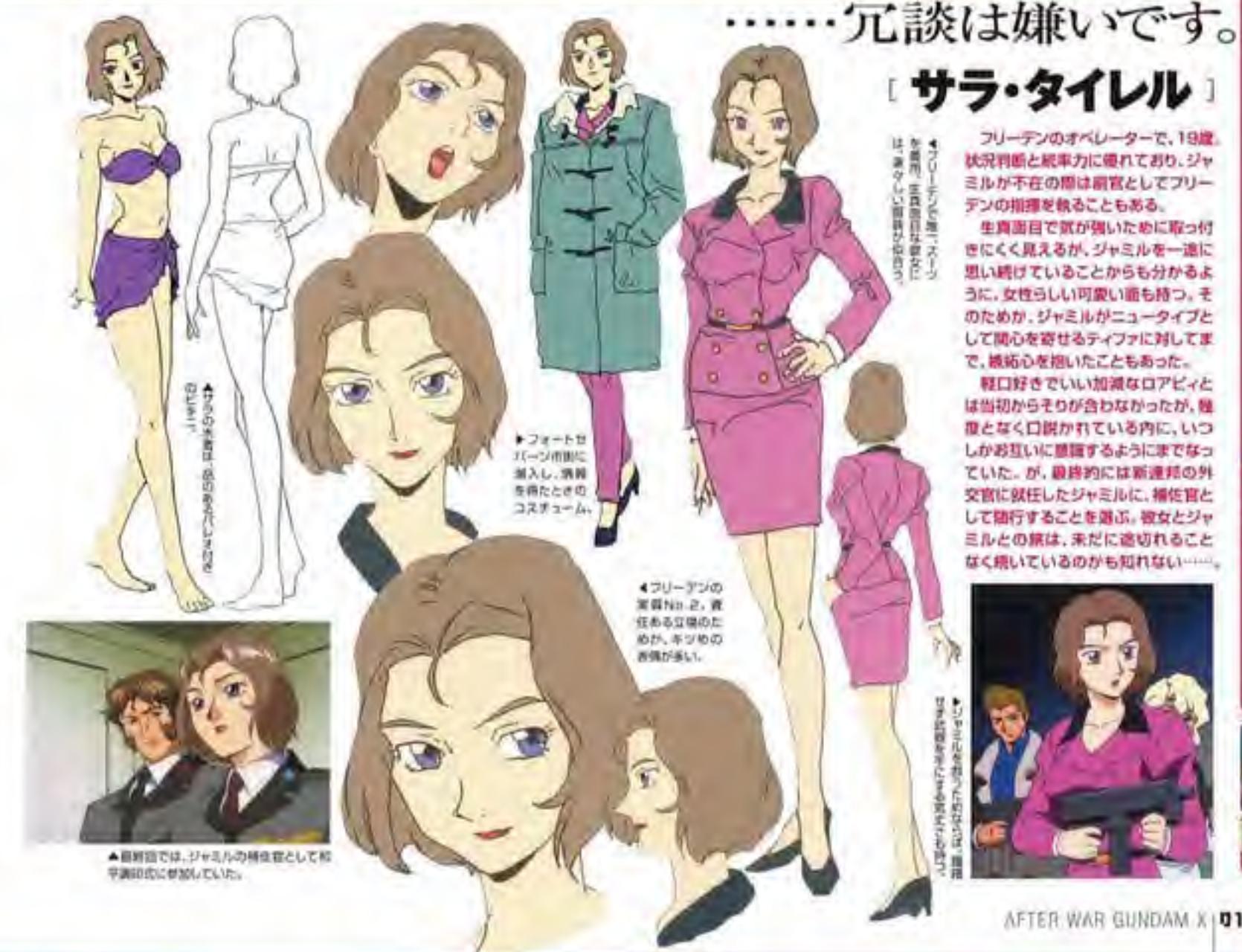
元談は嫌いです。

【 サラ・タイレル 】

フリーテンのオペレーターで、19歳。状況判断と純率力に優れており、ジャミルが不在の際は副官としてフリーテンの指揮を負ふこともある。

生真面目で気が強いために取っ付きにくく見えるが、ジャミルを一連に思い続けていることからも分かるように、女性らしい可愛い面も持つ。そのためか、ジャミルがニュータイプとして関心を寄せるティファに対してまで、嫉妬心を抱いたこともあった。

軽口好きでいい加減なロアビィとは当初からそりが合わなかつたが、幾回となく口説かれている内に、いつしかお互に意識するようになつてゐた。が、最終的には新連邦の外交官に就任したジャミルに、補佐官として随行することを選ぶ。彼女とジャミルとの旅は、未だに途切れることなく続いているのかも知れない……。



A woman in a pink jacket is holding a black handgun. A man in a blue shirt is in the background. The image is a still from a video game.

AFTER WAR GUNDAM X | 017

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

男の子を喜ばせるなんて、
簡単なことよ?

【トニヤ・マーム】

フリーテンの通信士で、17歳。

おしゃれや買い物に目がなく、誰に対しても気さくに接する、明るく開放的な娘。魔晄への対応を欠かさず、ティファやガロードにはちょっとかいも出していたが、その分礼節や道徳に欠ける面もあり、うっかり余計な一言を口走ってしまうことが多い。

買い物中に偶然知り合ったエニルとは、気が合ったらしく、すぐに意気投合。結構に迷う魔晄女をフリーテンへと誘うが、このときは受け入れられなかった。しかし彼女との縁は切れず、最終的には共闘、お互いを想い合う、眞の親友同士となっていました。

当初は衝突が多かったウイツツとも次第に打ち解けるようになり、最終回では彼の実家へ遊びに行くほどの仲に発展したが、まだ異性としては意識していないのかも知れない……。

▲ガロードにオイルを塗るよう頼み、からかうトニヤ、彼女の羽摸をたしなめるのは、サウの役割である。



たいがいの問題は、
コーヒー一杯飲んでいる間に
心の中で解決するものだ。

【テクス・ファーゲンバーグ】

フリーテンの看板店員で、店内では魔晄券の取扱。
フリーテン店の一人務めでクラーからの信頼も高く、
時にはジャズルに出席することも。店員としてだけではなく、
精神的な魔晄をクラーのフォローを担当しない。
出張相談時代は東方で、名人を絶対で失っている。



どーも、
天才少年です。

【キッド・サルサミル】

フリーテンに潜むるメカの整備を一
手に引き受けた、若きメカニック。元
は魔晄兵団兵士だが、天才を自矜するだけあつ
て魔晄兵器、半魔兵の生産をなす魔もの
が、魔晄軍団が高く仕事には厳しい。
MSの修理、改造も得意で、Gの魔晄武
器「ドライバー」なども彼の手によるもの。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

命がけの勝負ってのも、いいものね!

【エニル・エル】

フリーのモビルスーツ乗りで、19歳。

豪気な性格で、自分を否定した者は決して許さない、残酷な面を持つ。モビルスーツの操縦に関しては、一流的の腕前。G-Xを駆るガロードに興味を抱いて接近したが拒絶され、以後は執拗にガロードとフリーデンを追い回すようになった。トニヤと親しくなったことがキッカケで、後にフリーデンのクルーとも共闘するようになる。

反革命軍の将校だった彼女の父は、巨大モビルアーマー・パトワーリアによる地上制圧計画「ライラック作戦」のために、民間人を殺して家族と共に地道で暮らしていた。しかし終戦後にその計画は発覚し、彼女の目前で父はなぶり殺しにされたのだ。その後の彼女が、「敵将の娘」として孤独な少女時代を送ったであろうことは、想像に難くない。



▲シャワーを浴びる瞬間にも、決して彼は手放さない、一人で強靭に生きてきたゆえの、芯の強さが…?



【パーラ・シス】

Gファルコンのパイロット。ガロードと同じく15歳で、反革命軍組織・サテリコンのメンバーである。

宇宙革命軍に囲まれたガロードを救い、新たな相棒となった。宇宙革命軍のダリア作戦を阻止するために戦っていたが、サテリコンを壊滅され、隠る場所を失った。

男勝りの荒っぽい言動が目立つが、一人称は「あたし」。ガロードに輪をかけて明るく元気な娘だが、コロニーから脱出した隕石船の中で生まれ、その際に両親を失った、悲しい過去の持ち主でもある。

ガロードと共にダリア作戦の要・コロニーレーザーを破壊した後、地球へ降りてジャミルと合流。メカに詳しいキッドと意気投合し、「男女」呼ばわりされながらも、意外な名コンビぶりを発揮していた。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

旧き人類では、
ぼくには勝てません。

【カリス・ノーティラス】

自ら志願して人工的な手段でニュータイプとなった、15歳の少年。改造手術の副作用で、月に一度「シナップス・シンドローム」という重い発作に見舞われる。愛称は、ニュータイプ対応型モビルスーツ・ペルティゴ。

北の都市・フォートセバーンの市政管理局に所属しており、民衆にとってはカリスマ的存在。人類の平和のためと信じてガロードらと戦ったが、姿勢にとらわれたノモア市長の手綱として操られていたことを知り、絶望。その後市長によって巨大モビルアーマー・バトゥーリアの生体・バーツとされるが、ガロードの手によって救い出された。

以後はフォートセバーンの復興に尽力することを誓いガロードらと別れたが、後に北半大陸の反・新連邦勢力のリーダーとなった。



ジャミル・ニートは、今どうしている?
【ランスロー・ダーウェル】

宇宙革命軍の大佐で、34歳。現在は軍で後進の指導にあたっているが、先の大戦ではジャミルと機知となく戦を繰り広げてきた、コロニー側のエースパイロットであった。戦後の決戦では壮絶な相撲となり、そのときを最後にニュータイプ能力のほとんどを失っている。が、多くのスペースノイドたちにとって未だに彼は未來の象徴であり、そのためザイドリには（広告塔としての意味も含めて）重用されている。

ガロードと出会い、ジャミルが連邦軍を抜けたニュータイプを守るために戦っていることを知ると、戦争やニュータイプの存在自体に疑問を抱き始める。その疑惑は、ジャミルと初対面を果たしたD.O.M.E.にて氷解。以後はジャミルと志を同じくし、地球との和平へ向けて積極的に活動した。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

月を見ぬまま、
地獄へ堕ちろ……。

【シャギア・フロスト

「ガンダム・ヴァザーゴのバイロットで、19歳の双子の弟・オルバとは、テレパシーによって距離とは無関係に意思を疎通できる。」

フリーのモビルスーシュ乗りとして登場するが、その正体は新達邦軍の谍報機関に所属するエージェント。ガロードやフリーデンに対して執拗に襲撃を繰り返すが、警局が不利と見るや即座に撤退する冷静さも持ち合わせている。

アルタネイティヴ社、アイムザット社担当官
プラッドマン選手、仕える相手を次々と変え
それにつれて階級も謀略機関大尉・夢遊
本部大佐・特別攻撃隊少将と順調に昇進
プラッドマン殺害後は、オルバと共に軍曹
群本部直属となった。

その眞の目的は、戦争を利用して自分たち兄弟を否定したこの世界そのものを、滅ぼすことである。



4 AFTER-WAR GUNDAM X

AFTER-WAR GUNDAM X | 025

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

高木 渉

Watiko Takagi

ガロード・ラン役

『ガンダム』という看板を背負って

「ガンダムX」出演の経験についてお聞かせ下さい。

最初はフロスト兄弟の役でオーディションを受けていたんですが、高松監督が「ガロード・ランの声にいいんじゃない?」と言って下さったみたいで、しばらくしてから堀内賀雄さんと一緒に再オーディションを受けたんです。賀雄さんは僕が新人の頃から良くして頂いている方なんですよ。ガロード役に決まった時はただびっくりするだけで、「ガンダム」という大きな看板を背負っていく重荷と嬉しさとで不思議な感じでしたね。

周りのメンバーも、かないみかちゃんとはすごく仲も良いし、同期の三石琴乃や森川智之、それに佐々木望くんでしょ。レギュラーの役者さんが親しい人ばかりだったので、ああこの作品はスタジオの雰囲気が良くなるなあって始まる前から感じられましたね。

翌代の『ガンダム』というシリーズにはどんな印象をお持ちでしたか?

実は僕、子供の頃あまりアニメやマンガを見ない子だったんです。だから恥ずかしい事ですが「ガンダム」シリーズも見ていないかったんですよ(笑)。「ガンダム」という作品自体は知っていましたよ。学校でも流行っていたし日本中ブームになっていましたからね。そして大人になって僕が役者になり、そのシリーズの主役を任せられると聞いた時は、すごい大きい役をやるんだなあって喜び上がるような気持ち

でした。一方で俺なんかで大丈夫なのかなという不安もありました。単なるイイ者フル者とかではなく、個々の人間に背負のある人間ドラマと言うのは役者としてとてもやりがいを感じるんです。その意味でも「ガンダム」という作品全体に魅力を感じますし、それに携われるというのは光栄な事だと思います。

フリーデンの仲間に見守られて。

ガロードというキャラクターに対して、最初に監督などから受けた指示はありましたか?

とにかく若くでしたね。15歳の無邪気で破天荒な感じで、最初から大人びているのではなく、これから大人になっていくお話ですから。最初は浮いちゃうくらいに、という指示があったと思います。

僕もこの取材を機に「ガンダムX」を全話観直したんですよ。第1話なんかすごく自分の演技や声が若いって恥ずかしくなりましたね(笑)。最初のうちは少年っぽく、名前の通り「我が道を行く」って感じでした。第39話までティファと一緒に、少しずつ大人になっていったんだと思います。

ガロードというキャラクターへの印象は?

本当に「少年!」という印象が強いですね。彼はニュータイプじゃないけど、いじけてない。ニュータイプというものに対する憧れというものは無いんじゃないでしょうか。目の前にある戦争を諦めたりに戦っていく、みたいなところがありましたよね。

演じる上では「ただティファを守りたい」といった、純粋なところを意識しました。ティファに触りたいけど触れないとか(笑)。不器用で突っ走っちゃって、それでまた周りに迷惑をかけたりね。フリーデンの仲間もみんな、そんなガロードを温かく観てくれているところがありましたよね。

想い出深いエピソードはありますか?

第31話の「飛べ、ガロード!」ですかね。みんなの力で宇宙に行く、あの話が好きです。あと、エンディングに次回の予告映像を流したり、誰かのセリフがそのままタイトルになっていたりとか、面白いですよね。ああいう試みがとても新鮮でした。僕らも来週はどうなるんだろうって楽しみでしたよ(笑)。

アフレコ現場の雰囲気やチームワークはいかがでしたか?

先程のお話のように、親しい方が多かったのでスタジオ内は和気あいあいでした。

サラ役のかかずゆみちゃんが新人だったんですよね。最初のうちは緊張していたようで、僕も主役(座長)として何とかほぐしてあげなくちゃと思いつつ、そんな余裕も無くテンバッてしまったり(笑)。とにかく現場が楽しくなければ良い作品は生まれないと思っていましたから、みんなを引っ張って楽しい現場にしなきゃなんて思っていましたね。だいぶ周りの賀雄さんやみかちゃん達に助けられました……。

ファーストニュータイプって優しい人だったんだろうな。

作品の中から好みのキャラクターを挙げるなら誰になりますか?

みんなそれぞれに個性があるのでひとつには挙れないなあ。でもやっぱりガロードが一番ですね(笑)。カリスなんか好きです。深いところ



ではテクス。それとD.O.M.Eの光岡さんの語り口調はいいですよね。ファーストニュータイプってすごい優しい人だったんだなあって思えます。シャギアとオルバも「カテゴリーFの力を想い知れ」みたいな、結局ニュータイプというものに一番憑りつかれていた兄弟って感じで、ガロードとはまた別の魅力がありましたね。

ファンの皆さんにひと音お高いします。

放送の時には観ていなかったけど、あとで観てファンになったという方が結構いらっしゃると聞きました。嬉しいですね。今回DVDを買って頂いたわけですが、またじっくりゆっくり観て頂きたいですね。僕自身も観直してみて、ああ面白いなあとか当時気付いて無かったところがあるんですよ。自分でやっていたのに(笑)。

これからも「ガンダム」はいっぱいシリーズが続くのだろうけど、その中でも「ガンダムXって良かったよね」って言われるようになりたいですね。

応援して下さった皆さんありがとうございました。そしてこれからもヨロシクです……。

(2004年10月 日本にて収録)

7月25日、千葉県生まれ。アーツビジョン所属。主な出演作品は「名探偵コナン」(小島元太)・「高木所夢」、「OTO」(高柳英吉)、「天使の小生意気」(藤井伊彌)、「超生体サクシスフォーマーハーフワース」(データス)、「若狭まほ太郎」(瀬戸辰丸)、「はじめの一歩」(青木透)、「ルーニー・チューンズ」(ファーブラック)ほか、劇団アカペラ夜景部代表。

ゲストキャラクター

アルタネイティヴ社



▲ニュータイプと軍人崩れ

「大陸ではコンビで10隻の船団を攻撃した。二人組の軍人崩れ、最初、「面白い二連星!」。流れ弾の連撃を受けたと思ったが……。(1話)」

►クロッカ
モビルスーツで銃を奪った野郎。ガロードによって撃ち飛ばされた。(1話)

▲ヴェドバ・モルテ
情報屋からGKの情報を貰い、ガロードを誘うバルチャー。(2話)

▼情報屋たち
情報屋をやり歩く。GKの情報をバルチャーたちに渡して軍事の利を図ようとした。(3話)

►フォン・
アルタネイティヴ
ティファを捕らえ拘束していた。アルタネイティヴは彼の従業員だ。レーダーと戦闘し、ティファ奪還を図る。(4話)



ライク・アント

ガロードにティファ奪還の仕事を頼んできた。頭巾紳士。その正体は、アルタネイティヴ社の老舗である。ティファを捕らえようとしたが、ガロードに撃たれかかって……。(4話)



イロッソ・アラマンド

西いにシヤー隊のリーダー。ジャカルも一日遅くほかの、悲劇の勇者である。(4話)

►サンクンジャー

►ザコット・
ダットネル
GKを奪うため、エニルに本拠を待ち構けたバルチャー達の首領。途中から、ヴィットが隠していた金庫に機密を切り替えた。(6話)



▲ザコットの部下
エニルと共に、フリーダンの動きを見張っていた。甲板で駆け出したGKを誘う。(6話)

▼MS修理工場の
オヤジ
ロアビのガントムを修理し、自慢のタキにと記念写真を撮った。(7話)

►MSオークション会場の男
GKの席に失敗すると、ガロードを説いて嘲笑うとした。(7話)



▲この時代、ガンダムタイプは非常に珍しいIMBである。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

ゲストキャラクター

◆デマー・グライフ

アフリカ西部の「いの性神」と呼ばれたバイロット。チームナイフの本拠地を訪問する前髪なしビルスーク・ゴルレルを襲う。ガロードを襲い倒めた。(24話)



▲白い色に肌色するデマーは、ゴルレルを西行通路で倒した。

◆ドゥエート・ラングラフ

内情では認知できない「ワイヤーカッター」を駆使した実業家。プリツアで多大な結果を挙げ、アーティファクトの「アーヴィング」など呼ばれた平和賊バイロット。冒頭体験物を愛する大人しい男だが、西行では冷血な殺人鬼の人物と入れ替わる。(27話)



◆ミルラ・ドライド

重モビルスーツ・ガブルを操るバイロット。死に對して愚直な犠牲を聞いており、自分を殺す方のない者は死んでくべきだと考へている。(24話)



◆アベル・ハウア

ブランシュシステムに所属し、ニュータイプの経験をかいだ見えたバイロット。ガロードとの戦いの中で覚醒し、ビットモビルスーツの強襲に成功した。(28話)



◆死を恐れぬ戦士から、

西行では「不死身の超人マシーン」と恐れていた。

◆カロード

ニュータイプ研究所のリーダー。アーティファクトの「アーヴィング」など呼ばれた平和賊バイロット。冒頭体験物を愛する大人しい男だが、西行では冷血な殺人鬼の人物と入れ替わる。(27話)



▲白い色に肌色するカロードは、ゴルレルを西行通路で倒した。

◆ニータイプ研究所

▲ニータイプ研究所には、種々な人々の思想が混在していた。



▲カサフ

新規開拓者研究会の幹事長。シャトルで宇宙へ向かうところのフローラー船に乗り、ブル

ドカラム船と並んで船頭に立つ。

▲バイン・ネル

ニュータイプ研究所の画員だが、正体はコロニーから来たスパイ。ニコラの部下である。(20話)

▲ニコラ・ファース

ニュータイプ研究所に潜り込んではいた。コロニー側のリーダー。ジャムを研究所からフリーテンへ送り届けると、混乱に乗じてティフスを説教し、その本拠地コットで宇宙へ脱出した。(20話)

▲ロイサー

口の黒いバーレを頭が机の上に据せる。皮革の腰帯・サテリコンのリーダー。(23話)

▲トグサ・アイン

サテリコンの所有する組織の最高で、ハーラーとは親類だ。(23話)

▲ガーベラの船長

サテリコンの最高で、ハーラー

は死んでしまった。

▲D.O.M.E

地獄で生まれた「最初のニュータイプ」の、連れの乗て、連れてによる実験の末に通常レベルの末で精錬されてしまい、肉體・マイクロウェーブ武器機器のシステムと一緒に生まれてしまった。彼はガードたちと一緒に体を張るが……?

▲ジャムとランスローの日没で、15

年間隕石を経ててきた苦難がついに京さ

れる……。

◆マウード

新規開拓者研究会のリーダー。オランダ語で交換条件にガロードの捕獲を許す。(31話)



▲宇宙を飛行はしゃぐガロードと瓦を踏み、ニコラ・イフについて語る。



▲ニコラ・ガモウ

新規開拓者研究会のリーダー。オランダ語で交換条件にガロードの捕獲を許す。(31話)



▲ニコラ・ガモウ

新規開拓者研究会のリーダー。オランダ語で交換条件にガロードの捕獲を許す。(31話)

▲ガーベラの船長

サテリコンの最高で、ハーラー

は死んでしまった。

▲D.O.M.E

地獄で生まれた「最初のニュータイプ」の、連れの乗て、連れてによる実験の末に通常レベルの末で精錬されてしまい、肉體・マイクロウェーブ武器機器のシステムと一緒に生まれてしまった。彼はガードたちと一緒に体を張るが……?

▲ジャムとランスローの日没で、15

年間隕石を経ててきた苦難がついに京さ

れる……。

◆マウード

新規開拓者研究会のリーダー。オランダ語で交換条件にガロードの捕獲を許す。(31話)



▲宇宙を飛行はしゃぐガロードと瓦を踏み、ニコラ・イフについて語る。



▲ニコラ・ガモウ

新規開拓者研究会のリーダー。オランダ語で交換条件にガロードの捕獲を許す。(31話)



▲ニコラ・ガモウ

新規開拓者研究会のリーダー。オランダ語で交換条件にガロードの捕獲を許す。(31話)

▲ガーベラの船長

サテリコンの最高で、ハーラー

は死んでしまった。

▲D.O.M.E

地獄で生まれた「最初のニュータイプ」の、連れの乗て、連れてによる実験の末に通常レベルの末で精錬されてしまい、肉體・マイクロウェーブ武器機器のシステムと一緒に生まれてしまった。彼はガードたちと一緒に体を張るが……?

▲ジャムとランスローの日没で、15

年間隕石を経ててきた苦難がついに京さ

れる……。

◆ザイデル・ラッジ

ニュータイプ生産を続ける。宇宙船の軍の船長。ニコニアーレーヴで地獄を経験する「ガリア性戦」を実行しようとするが、これはガンダムDXのサテリコンによって阻止された。フレッドマンと両陣に、月のDOMEを倒す。(32話)



▲ザイデル・ラッジ

ニュータイプ生産を続ける。宇宙船の軍の船長。ニコニアーレーヴで地獄を経験する「ガリア性戦」を実行しようとするが、これはガンダムDXのサテリコンによって阻止された。フレッドマンと両陣に、月のDOMEを倒す。(32話)



▲ザイデル・ラッジ

ニュータイプ生産を続ける。宇宙船の軍の船長。ニコニアーレーヴで地獄を経験する「ガリア性戦」を実行しようとするが、これはガンダムDXのサテリコンによって阻止された。フレッドマンと両陣に、月のDOMEを倒す。(32話)



▲ザイデル・ラッジ

ニュータイプ生産を続ける。宇宙船の軍の船長。ニコニアーレーヴで地獄を経験する「ガリア性戦」を実行しようとするが、これはガンダムDXのサテリコンによって阻止された。フレッドマンと両陣に、月のDOMEを倒す。(32話)

▲ザイデル・ラッジ

ニュータイプ生産を続ける。宇宙船の軍の船長。ニコニアーレーヴで地獄を経験する「ガリア性戦」を実行しようとするが、これはガンダムDXのサテリコンによって阻止された。フレッドマンと両陣に、月のDOMEを倒す。(32話)

かないみか

ニュータイプ対談

ティファ・アディール役 ジャミル・ニート役

Mika Kanai

堀内賢雄

Kennya Horinouchi

ジャミルはセリフが多くて
うらやましかったです(かない)

「ガンダム」に出演された感想は?

堀内 オーディションでした。最初は受からないだろうと思ってました。ジャミルは派手なキャラクターですよね。それまではもう少し軽いものもあるキャラが多かったので、とりあえず受けでみるとかという気持ちだったんです。台本を読んでみたら「意外に俺ってこういうキャラもいけるかも」と思いましたけど(笑)。

かない 私もオーディションでした。こんなおとなしい、無口な子は無理かなって思ってたんですよ。「ほとんどセリフがないのに、オーディションってどうやるんだろう?」とか思いました。オーディションでちょっとしゃべったのが、放送では各話数に振り分けられるくらいでしたから。

「ガンダム」シリーズに挑んでいたイメージは?

堀内 「X」が決まった時は嬉しかったです。ちょうど声優になってド新人の頃が、ガンダムが最初に映画化されてブームだった時期だったんです。こういった人気作品に出られるようになればいいなって思ってましたよ。「ZZ」の時にマシマーの役を頂いた時は、アニメの声優として仲間入りできた感はありましたね。

かない もちろん知ってはいましたが、女の子だったのでそんなに詳しくはなかったんです。でも「あのガンダムに出られるのかー」とか思いました。声のメンバーが仲間だったので、やってて毎週楽しかったんですよ。賢雄さん相好いいんだもん。ジャミル最高です。

監督からの演技の指示はありましたか?

堀内 ジャミルは過去を引きずっているので、明るくないようといわれましたね。音的にも低め低めを心掛けていました。あと、早口にならないようにと気を付けましたね。

かない 私は「とにかくニュータイプで、諱めいた感じで」って言われました。

私なりのティファを考えつつも、何が一番大変かって、しゃべれることですよ。ストレスがたまって、休憩時間がおしゃべりになってしましました(笑)。

堀内 休み時間じゃなくともよくしゃべってたよ(笑)。

かない 私もそれまではキャビキャビしたキャラクターばかりだったので、ティファについてはまさか私に?って思ひながら演じてましたね。それ以降もティファみたいな無口な子はほとんどないので、とても貴重な役でした。

「お二人とも無口がでないキャラクターだと想うのですが大変ではありますでしたか?」

堀内 みがちゃんは難しかったと思うよ。しゃべらないしね。

かない 一言しゃべっても、その後何かを絡めていたり、思っていたりしますからね。だんだんガロードに心を許してゆくあたりの変化とかは難しかったです。

堀内 ジャミルの表情については、サングラスがあっても、興奮している時は身を乗り出したりという演出がありますから戻にならなかつたです。みんなで言ってたんだよね。ジャミルはサングラス外すと細い目とか、宴会用の眼鏡つけてるよ(笑)。あと、ふだんは洋服の収納の仕事が多いので、中(博史)さんのテクスとの会話で長いセリフを言うのは好きでしたね。アニメはオーバーな演技が多いんですけど、テクスとはデフォルメなしの芝居ができるんですよ。

かない ジャミルって意外と語りますよね。

堀内 独り言多いしね(笑)。

かない ティファとしてはうらやましい限りですよ(笑)。

現場は渉たちがまとめてた。(堀内)

賢雄さんはギャグで緊張をほぐしてたんです。(かない)

大変だったエピソードはありますか?

かない ティファが歌を歌う回があるんですよ。実はそのとき風邪を引いてしまって、1週間遅らせていたいでもまだ調子が悪くて、DVDになるならそにだけ録り直したかったなって、今さらながら思いますね(笑)。

堀内 何テイクも取ったセリフがいくつもありました。実はそれまではあまりこんなことは無かったんです。スタッフの方々が、音楽の演出を監視されていたんだなって思いますね。僕だけじゃなかったですからね、他のみんなも何テイクもありましたから、学生野球でいうところの千本ノックがたくさんあった(笑)。

かない 私の方はそんなにしゃべってないので、あまり無かったです。それそれ皆さん難しかったようです。役者さん、監督、演出それぞれに、キャラクターに対してはいろいろな思い入れがありますからね。

堀内 前半はキャラを作ってゆくのに、けっこう時間がかかったよね。

かない できあがるまでみんな悩んでたよね。これで良いのかなって。

アフレコ後期の音楽机はどんな感じでしたか?

堀内 まや(佐々木)望がうまくまとめてた。(かかず)ゆみちゃんがレビューの頃だよね。

かない 台本(ホン)読みとかしてもらってましたよね。ゆみちゃんが緊張しちゃって大変だったんだよね。賢雄さんが一番お兄ちゃんで、こういう(明るい)方なのでありがたかったです。

堀内 僕はあまりまとめようとは考えてなかったんですよね。自分のことで必死でしたから。ただそういう必死さが周りに伝わったかな。僕としてはあのスタジオって辛かったよ。まじめな芝居ばかりでひざげたかったんだよね。

かない そんなことないですよ。賢雄さんいつもスタジオで遊んでたじゃないですか(笑)。必死な分、緊張を和らげるためにギャグを言って笑わせてくれるんです。

堀内 「テストいきまーす」って声がかかるまで、みんなでお菓子食べてわいわいやつって。

かない お菓子持ち込み可なんですよね。

堀内 そうそう(笑)。でも浦上(靖夫)さん(音響監督)のダメだしがはいる

とみんな息にピッタリして。
かない 中学生の教室みたいにね。「先生来た! お菓子しまって!」みたいな(笑)。

堀内 浦上さんもまんべんなくダメだしされてましたからね。

かない ゲストの人も大変だよね。何話かは一緒にるので、ゲストと言うよりはレギュラーな感じでしたけど、やっぱ内容がすぐにはわからないですからね。でも重要なポジションでやらなければならないし、世界観つかまなきゃならないんですよね。

堀内 ダメだし受けたから、みんな必死でしたね。自分たちはいいと思ってるけど、浦上さんはダメだったりとか、先入観を持って考えすぎると、違う芝居を作っちゃったりと、現場自体は楽しく明るかったんですが、仕事としては大変でしたね。「ガンダム」の世界観って難しいので、無理に解ろうとするときちくなっちゃうんですよね。スタッフの皆さんにアドバイス頂いたりして、ジャミルの場合も、作り手の皆さんに従って出来上がっていました。

かない 終わってからも「今日のお芝居しかったよね~」って、内野をみんなで話し合ったり、芝居の稽古場みたいな感じでしたよね。浦上さんは一緒に飲み会にいくとニコニコされているんですけどね。夕方の収録なので、ちょうど良い時間に終わって飲みに行けるんです。

堀内 そうそう、ワイワイ飲んでるうちに、スタッフの皆さんへの思い入れとか聞くようになるでしょう。これははじめにやらなければって、よけいに思うようになるんですよ。

かない 先日コメント欄の収録をした時、涉と高松監督、浦上さん(プロデューサー)と一緒になったんですよ。懐かしいな~って言いながら、ずっとあの当時のまんまとお話しできましたよ。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«««

映像特典

»»»

Mika Kanai  Kunyu Horiuchi

ご監修が済しられた以外で、好きなキャラはいますか？

堀内 僕はテクスですね。次にはああいうキャラがやりたいな。ジャミルじゃなければ彼ですよね。

かない 私は森川(哲之)、望月(アキラ)のコンビのフロスト兄弟ですよね。「ーだよね、兄さん」って、必ず兄さんって言うの、怪しすぎて目が離せないですよ(笑)。相好いいんだけど……。

堀内 变だよね。

かない 双子なのに似てないし(笑)。

あなた自身が確かめて

DVD-ROMを購入された方にメッセージをお願いします

かない DVDならゆっくり観られますよね。私も第1話から第39話までじっくり見てみようと思ってます。難しいお話だったので、私自身も改めて解る部分があると思うんです。当時観ていた方も、その当時はよく観られなかった人も、じっくり観れば絶対はまると思います。どうぞよろしくお願いします。



堀内 僕自身も自分なりの「ガンダムX」を、もう一度楽しんでみたいと思っています。皆さんも解らないところは何回も観て、自分自身のガンダムXの世界を作って下さい。

さっきのみかちゃんのお話じゃないけど、今振り返せば、もう少し違うニュアンスが出るのかなと思います。でも、あのとき演じたジャミルがもったいないので、8年前の堀内貴雄を見てもらいたいですね。渉もみかちゃんも、8年前のスタッフ・キャスト全員が一丸となった「ガンダムX」を、もう一度楽しんでいただきたいと思います。

(2004年11月 ケンコウオフィスにて収録)

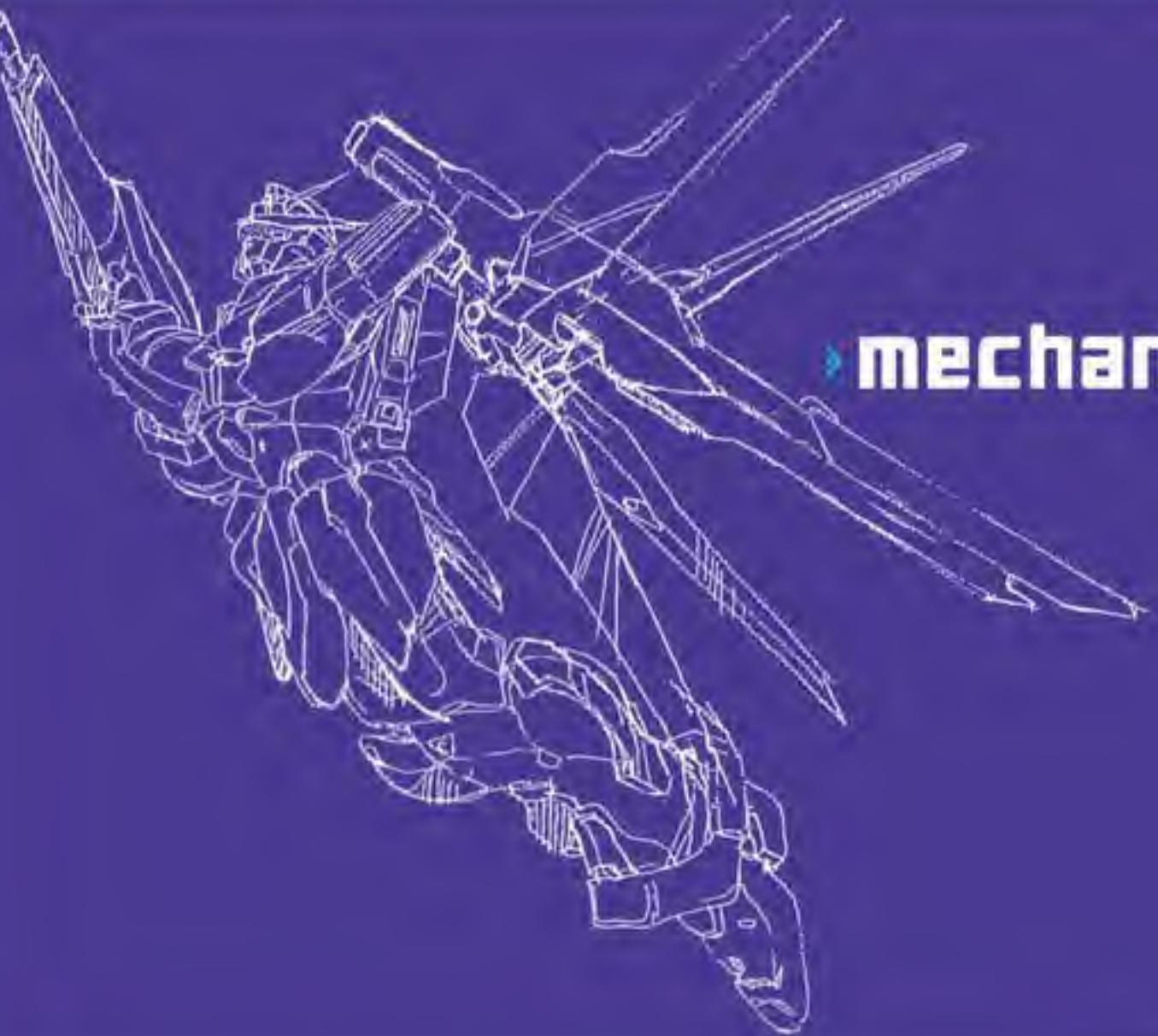
キャラクター

かないみか

3月1日、東京都生まれ。異プロダクション所属。主な出演作は「アイドル天使ようこそようこ」(田中ようこ)、「オシャ萬能どれみドッカーリ」(ひめちゃん)、「おはげのホーリー」(ホーリー)、「ギャラクシーエンジェル」(ヴァニラ・H.ノーマド)、「きんぎょ注意報」(わねこ)、「それいけ!アンパンマン」(メロンパン)、「はれときどきはれ」(はれはれ)、「ヤグモン」(ヤグモン)、「ヤマトタケル」(オトクチバナ)ほか。

堀内貴雄

7月30日、静岡県生まれ。ケンコウオフィス所属。主な出演作は「魔界伝説トライガー」(ライト・ニューマン)、「機動戦士ガンダムΖΖ」(マシュマーレ)、「天空戦記ヒュウガ」(天正ヒュウガ)、「ハイスクール魔術組」(魔術組)、「はしづの森のナディア」(サンソウ)、「ウォーリーをさがせ!」(ウォーリー)、「Get Rider アムガライバー」(シムカ)、「まほらば」(魔童ジョニー)ほか。



▶ mechanics

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

<<<

映像特典

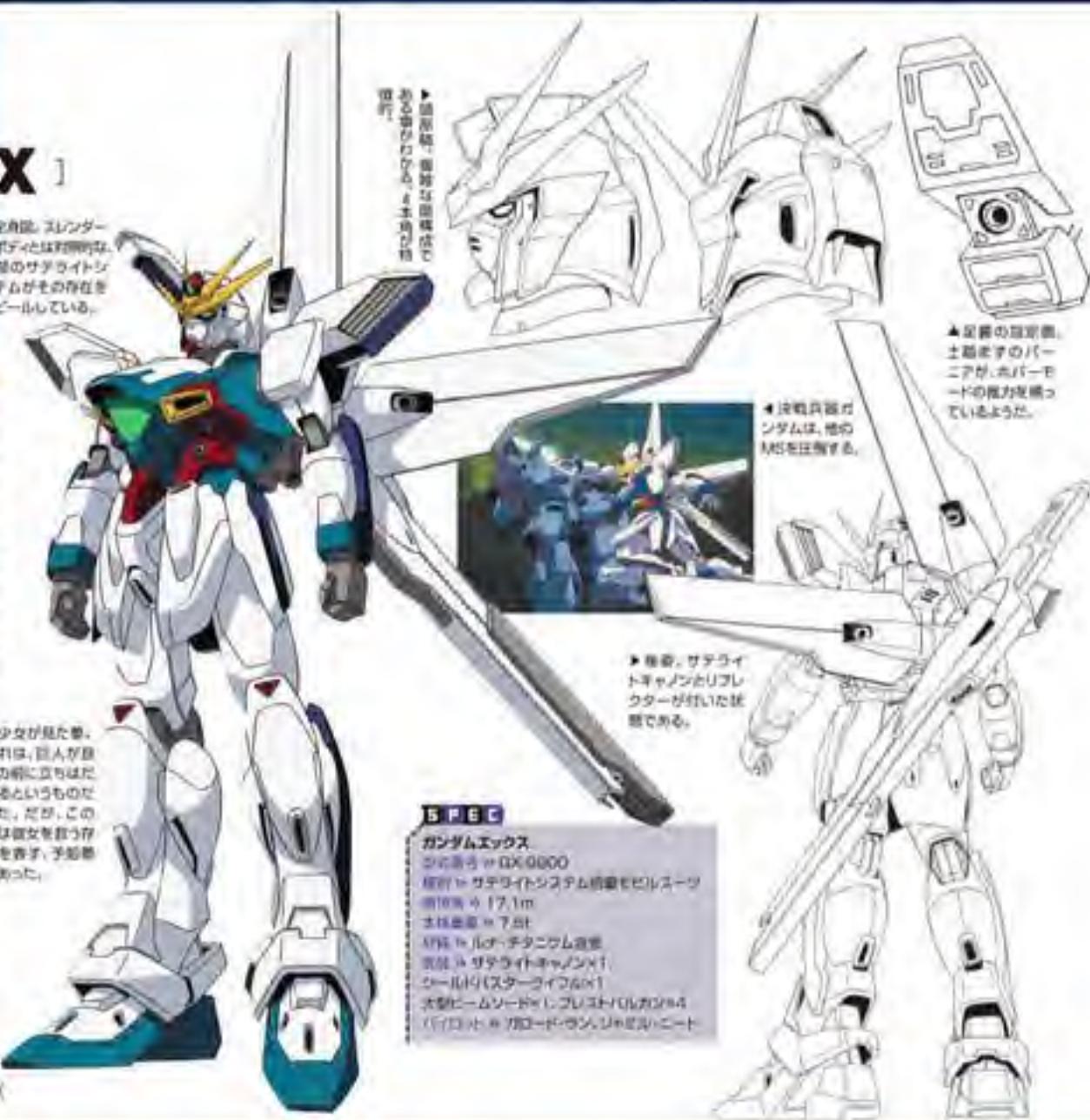
>>>

闇 ガンダムX】

旧地球連邦軍が第7次宇宙戦争で投入した、ニュータイプ専用MSの一機。型式番号の「X」は、サテライトシステム搭載機を指す軍用記号である。月面の連邦施設から送信される強力なマイクロウェーブを蓄積し、一撃必殺のサテライトキャノンを発射する。だが、サテライトキャノンは使用条件がシビアなため、実際の戦闘では主に携帯武器を用いていた。(1話~)

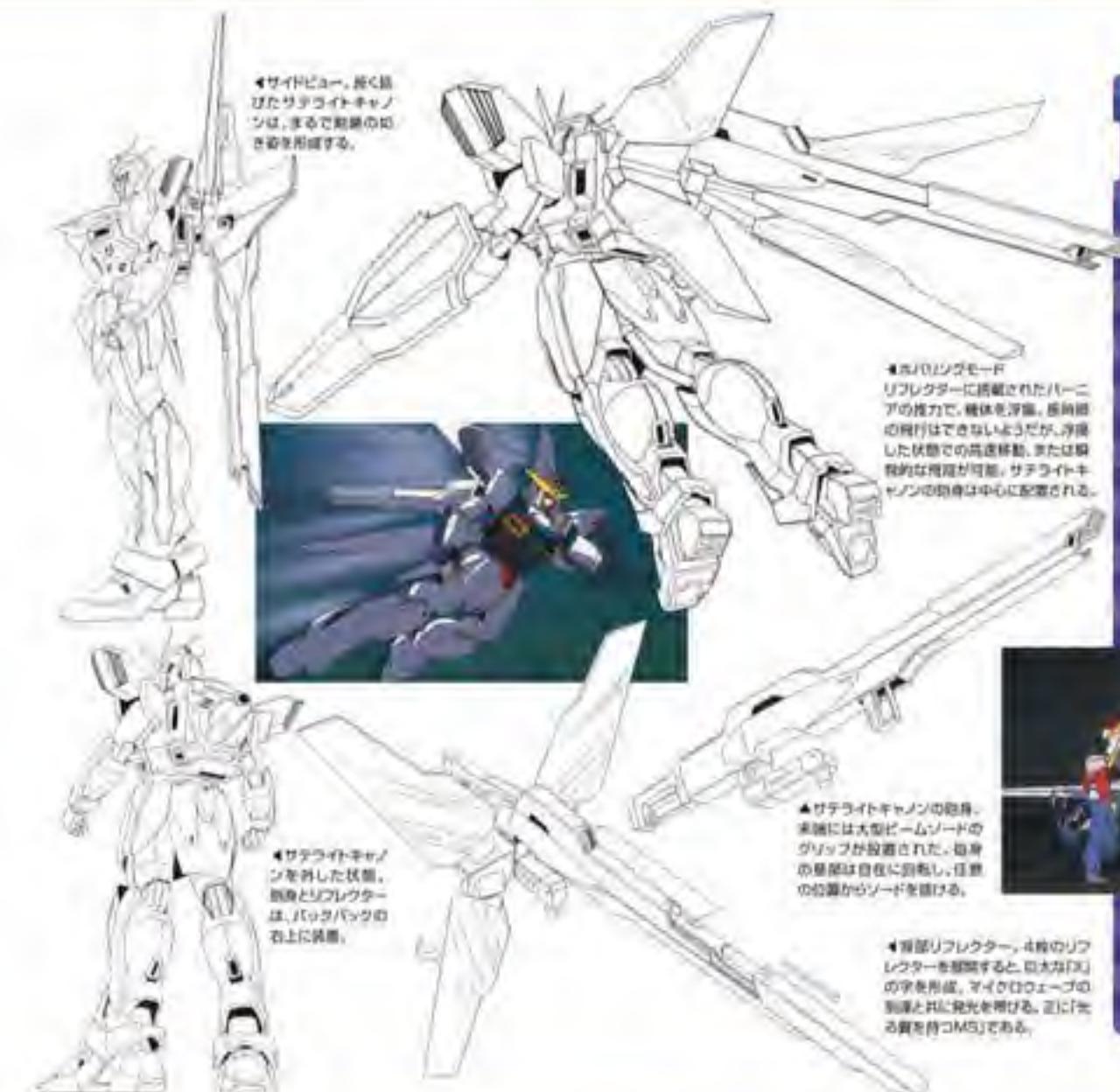


少女が見た夢。
それは、巨人が自分の前に立ちはたかるというものだった。だが、この夢は少女を救う存在を香す、予知夢であった。



SPEC

ガンダムエックス
全高: 19.00m
機動: サテライトシステム搭載モビリスツーピート
腕長: 4.7m
太腿直径: 7.0m
アーマー: ルガ・チタニウム装甲
武装: サテライトキャノン×1
クールド・スクーライフ×1
大型ビームソード×1・フレスト・オーラソード×1
(ライド: ガロード・ラン・ジオド・ニート)



邂逅

田の男アントの情報を土壌で反射にし、ティファを連れで逃走したガロード。追撃に出た後のMS部隊が追中。彼はティファの着きのまま車を走らせる。逃走の末に振り落した旧連邦のMS工場跡で、ガロードは新旧両様の状態で放置されていたガンダムXと遭遇する。余談だが、戦時中にシャミルが機種としたガンダムXの機体ナンバーは「GX-9900 NT-002」、ガロードが発見したGXは「GX-9900 NT-001」であった。



▲サテライトキャノンの砲身。実機には大型ビームソードのグリップが設置された。砲身の基部は自身に倒れ、任意の位置からソードを抜ける。

▲脚部リフレクター。本機のリフレクターを開放すると、ローリングの字を形成。マイクロウェーブの到達と共に発光を開始。正に「光の質を持つMS」である。

▲工場に振り落されたいたガンダムX。15年の歳月は、西野中の子供たちをも含めの方に走ったかのようであった。

AFTER WAR GUNDAM X 041

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«««

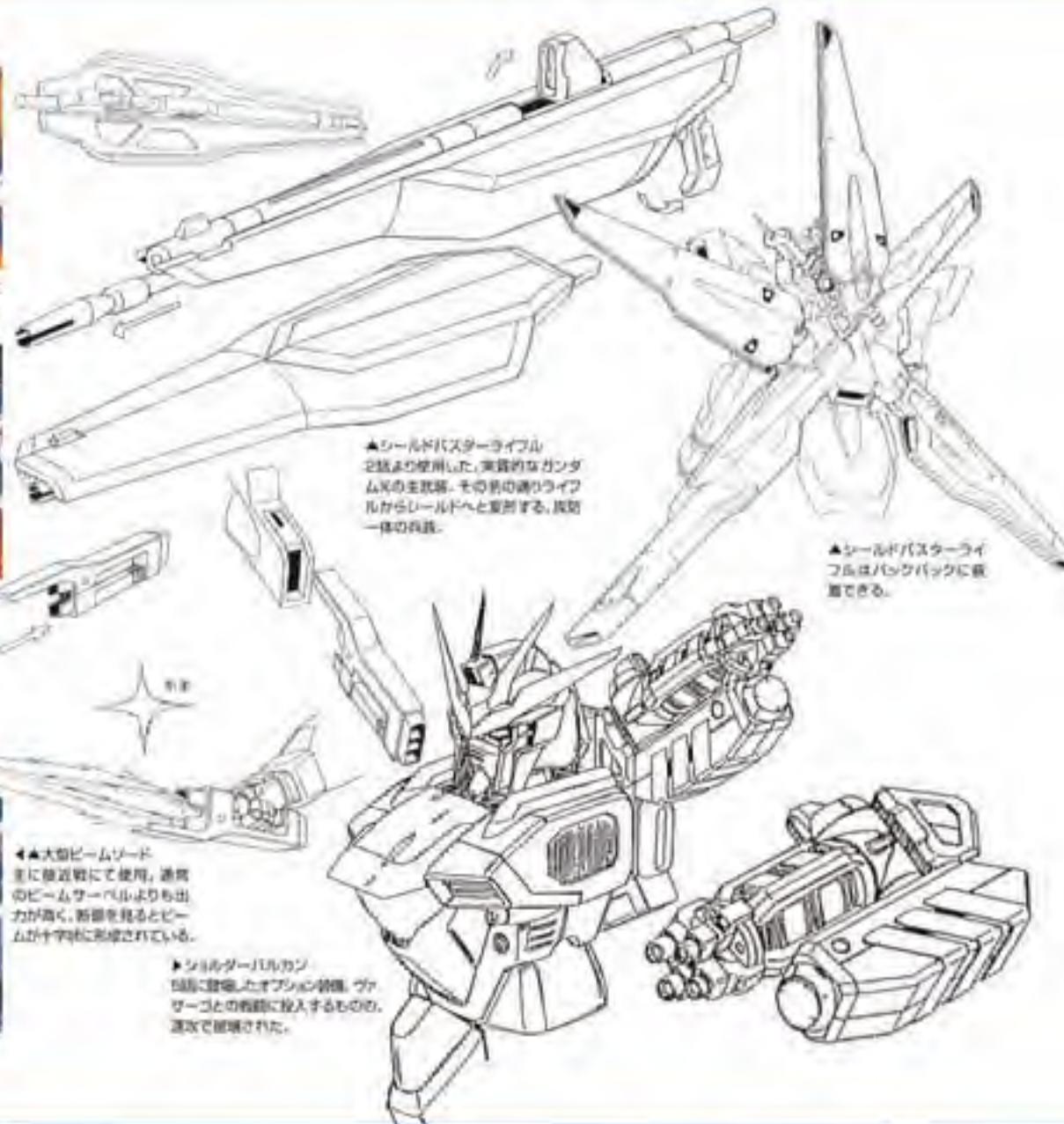
映像特典

»»»

ガンダムX



▲ガンダムXのライフルは、敵方に応じて瞬時に頭を変える。あるいは頭は銃に、そして銃は頭だ。ある意味、前衛的な武器といえよう。



▲シールドバスター・ライフル
2種類の使用した、実践的なガンダムXの主武器。その他の通りライフルからレールドへと変換する、複数一体の武器。

▲シールドバスター・ライフル
はパンクパックに収納できる。

▲大型ビームソード
主に接近戦にて使用。通常のビームサーベルよりも出力が高く、武器を見るとビームが十手内に形成されている。

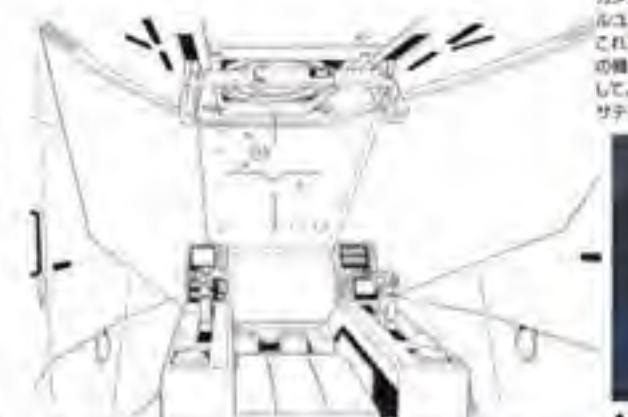
▲シールドバスター・カン
簡単に取付けたオプション装備。ヴァーサフとの面倒に投入するものの、速攻で装備された。



▲ガンダムXのコックピット・ハッチ機構。通常時の各部の構造と、シートの上昇を兼ねている。胸部には脚部レバーが取付けられており、ジャミルはこのレバーでハッチを開閉オープンし、ガロードを解放させた。



▲コックピット内部。ロコンが駆動式なため、ガンダムX用の構造が用意されている。スペースは意外と広く、二人くらいなら同時に乗り込める。



▲コックピット前面の構造。これらもガンダムX専用のもので、他のガンダムとは一見ティザール等が異なっている。中心部はヘッドアップディスプレイ。



▲DCコントロール・ユニット
ガンダムX専用の、右側の操作桿に相当するコントロールユニット。通常ロコン、起動キーとしての役割を持ち、これを接続しないと機体を動かすことすらできない(この機体を徒手に駆り、ガロードはガンダムXの弱点に限って、本体とロコンを別個にするという珍妙な機能が出来た)。サテライトシステムの起動にも使用される。(P.18)



▲潜り込んだコックピット。ブリーテジから失格したロコンを、ガロードは直感的にコネクトする。「これで動いたら、オレが運転しin!」

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

ガンダムX Satellite Cannon

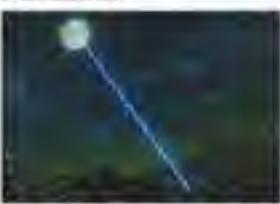
ガンダムX最大の武器、サテライトキャノン。月面から受信したマイクロウェーブを蓄積し、砲口から膨大な量のエネルギー波を発射する。MS部隊はおろか、コロニーすらも破壊する強大無比の火器である。だが反面、マイクロウェーブの受信が不可能な状況では一転して「無用の長物」と化す。

▶サテライトシステム起動時、ヘッドアップディスプレイ上にコントローラーのモニターパネルには、エネルギーゲージが表示される。



ガンダムXの持つ大型火器・サテライトキャノン 発射プロセス

▲「あなたに、力を…」。窮屈を拗ねるべく、ティファは自らの能力をもって、結局ともいえるサテライトシステムへのアクセスを試みた。



▲狂乱15年、なまら理不尽する正義戦士の月面進撃が、機体自体を毀滅。マイクロウェーブの光束が、今までに地上へと舞い降りる。



▲マイクロウェーブ到達! エネルギー光束を絞めたガンダムXは、首を折してサテライトキャノンを指向。一瞬のうちに敵を轟沈する。



傀 Bit MS

ビットモビルスーツとは、フラッシュシステムを搭載したMS(主にガンダムタイプ)の通常操作によつて作動する、廻人のMSである。12機のビットMSを陸行させたフォーメーション攻撃によつて、パイロット一人だけで、部隊に匹敵する戦力を發揮。なお、システムの起動にはニュータイプ能力が必要とされるため、普通のパイロットには操作できない。



SPEC

GXビット
全高約 7.1m
本体重量 7.5t
武器: サテライトキャノン、
シールドバスター・ライフル、
大爆ビームノード、フレスト・ブレーカー



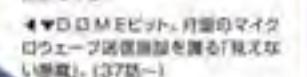
▶新選円が操縦したRX-78-2が、ルチルの力によって起動する。戻前のジム連にとつて、ビットMSは珍らしい機種と呼ぶ。



◀Bitラスヴェト、廻轟と空で対戦外観を待ち、本体の存在を確認する。(285)



▶汎用性の高いともいえる、ビットMSの頭部。GX、GW、BTの三種ともに同一の形状である。



◀DGM-Eビット。月面のマイクロウェーブ送信装置を備む「見えない機種」。(375)



045

改 ガンダムXディバイダー

対ベルティゴ戦で中破したガンダムXを、キッドたちメカマン軍団が実戦作戦で修理、改修した。切り札だったサテライトシステムは失われたものの、ディバイダーを頭部とした新搭載によって、以前よりもアクティブな戦闘が可能となった。後にキッドの手によって、Gコントローラー無しでも操縦できるように改修される。(11話~)

▲ディバイダーを身中に嵌め、スラスターの威力で大空を舞う。落下するガンダムXを救うため、ディバイダーを抜け出し、頭体を浮揚させたところ。



▲「何も考えずに走れ!」。速度を新たに、再びガンダムXを駆るガロード。勢いあって直進に向かってしまうのは、若さゆえの豪情。



▲ディバイダー装着
機体によって、頭部
でが壊したシルエット。

トベルティゴとの一戦討ち。刃のない状況で
は使えないサテライトシステムが撤去された
結果、機関銃主体の攻撃パターンが多くなつた。

SPEC

ガンダムエックスディバイダー
全武装重量 GX-9900-DV
機体トーティバイダー装備モビルスーツ
全高約 17.1m
全幅約 7.7m
全幅幅 1.2m
重量 = ディバイダー+ビームマシンガン+ビームシードズ+ブレード+ルカンス+ハイロード+ガロードラン+ジャッカル+ニードル

▼ディバイダー

オットによるガンダムX改修済み機体。ストックしていた「スケエリーリーブ」の中から、多機能ビームと爆発式シールドのフレーム。そして大口径スラスターを用いて作られた。機、火薬、そして爆薬ユニットの三拍を終める、翼アビオニクス装備である。



▲ビームマシンガン
改修後のガンダムXの主武装。頭部両の二連
式スラスターをベースに、製作したもの。シーリード+スマートライフル
と並び、軽量が二通りに構成。威力も既存し
ている。

▲ハモニカ状爆発開拓砲。若前の出来は、第
一回戦の駆逐軍側に搭載されていた、対MS
用多連装ビーム・速射(HAMONICA)から。

▲ハイバーパズーク
本体側の弾体を替えるよう、キッド
が改修した大型火薬・五発
の弾薬を発射する。(18話)

▲改修後のガンダムXは、時折ジャミルが操縦
することもあったが、ガロードがガンダムDXに
乗り替わる直前は、完全にジャミルの専用機に。

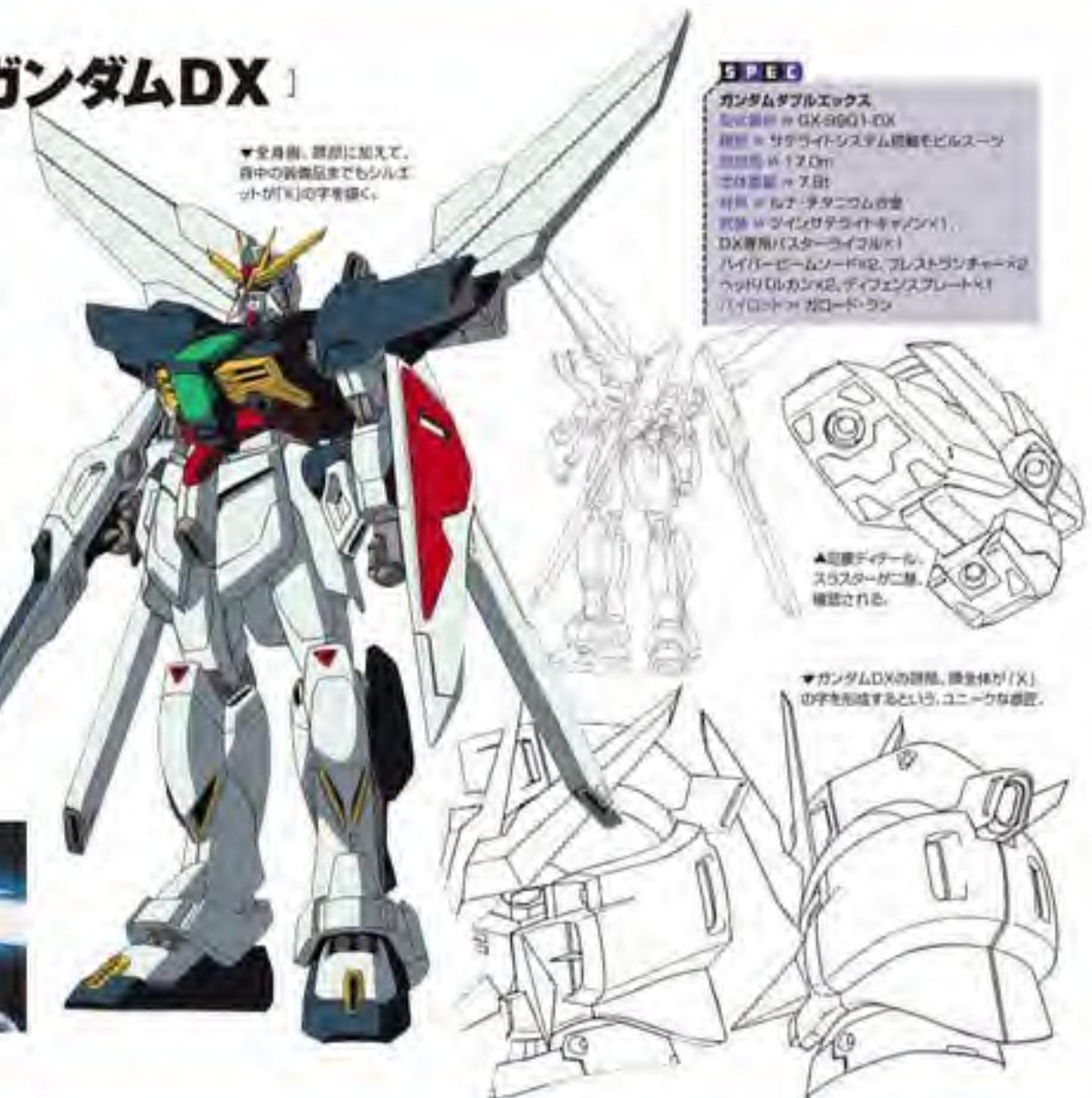


※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

双 [ガンダムDX]

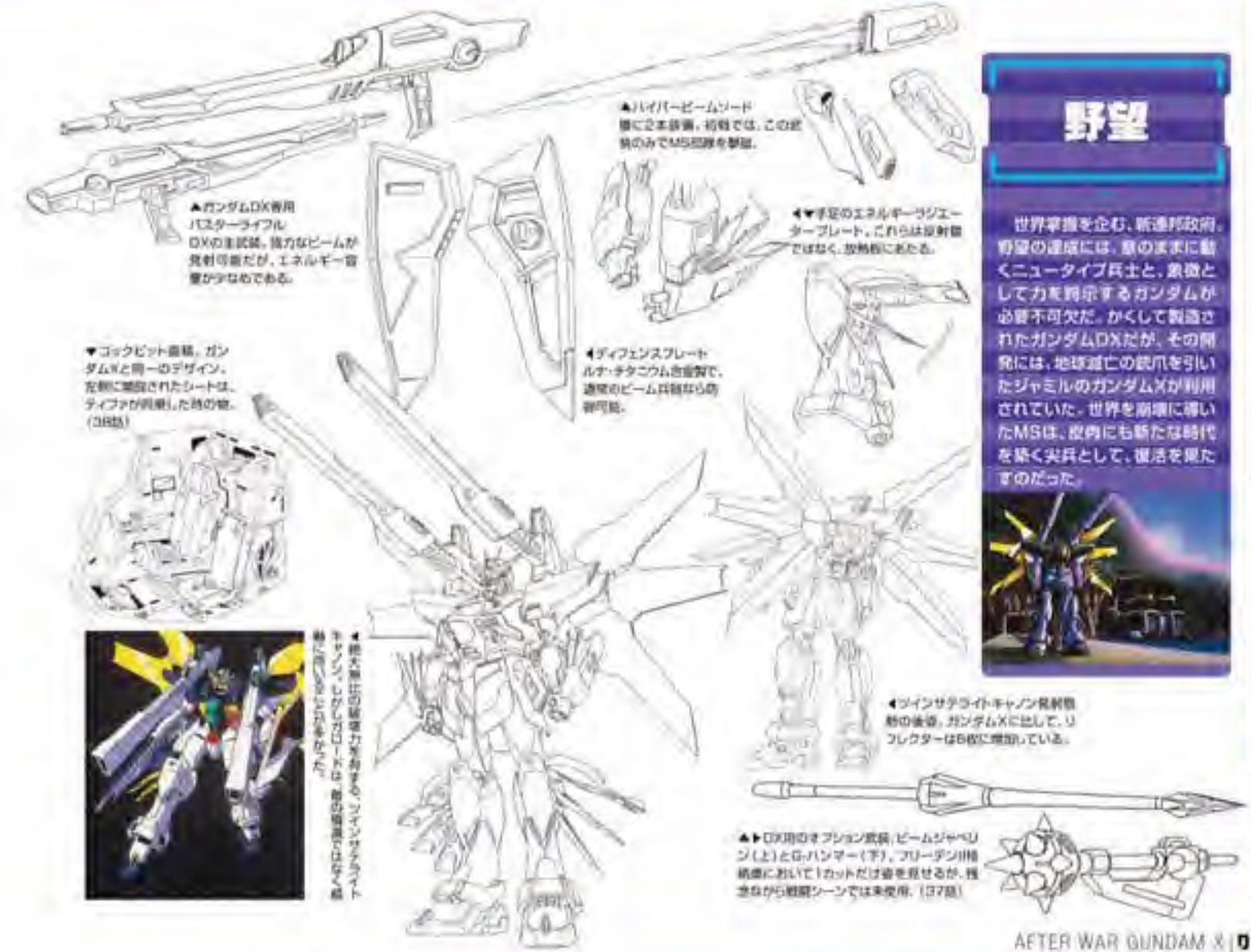
新地球連邦軍が製造した、最新鋭のガンダム。戦闘中にジャミルが操縦していたガンダムXの残骸を秘密裡に回収し、それをベースに改修したものだ。アイムザットに囚われたティファ達の救出に際してガロードが奪取、そのまま要機とした。起動には専用のGコントローラーが必要だが、本來のベースがジャミル機のため、ガンダムXの物がそのまま使用可能である。サテライトシステムMR-IIを搭載。(22話~)

▼ガロード最後の出撃。自爆する丸は丹波だ。後方に見えるのは、フレーデンだ。



メカニズム

048 AFTER WAR GUNDAM X



野望

世界掌握を企む、新連邦政府。野望の達成には、敵のままで動くニュータイプ兵士と、躍進として力を示すガンダムが必要不可欠だ。かくして誕生されたガンダムDXだが、その開発には、地球滅亡の爪印を引いたジャミルのガンダムXが利用されていた。世界を崩壊に導いたMSは、腹内にも新たな時代を築く尖兵として、復活を果たすのだった。



AFTER WAR GUNDAM X 049

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

騎

[Gファルコン]

第7次宇宙戦争で旧地球連邦軍が開発した戦闘機を、反革命軍組織セテリコンが運用していた。本来はガンダム支援用に設計された機体であり、ガンダムDXを搭載し、高速移動が可能。また、エアマスターと合体させることで航続能力が向上し、レオパルドと組み合わせれば飛行能力を与えることができる。(32話→)



▲セテリコンにあった機体は、スクランプ自作で宇宙を飛行していたものを改修したものである。



●機体は前後に分割し、それぞれを「Aバーツ」「Bバーツ」「Cバーツ」「Dバーツ」と呼称する。

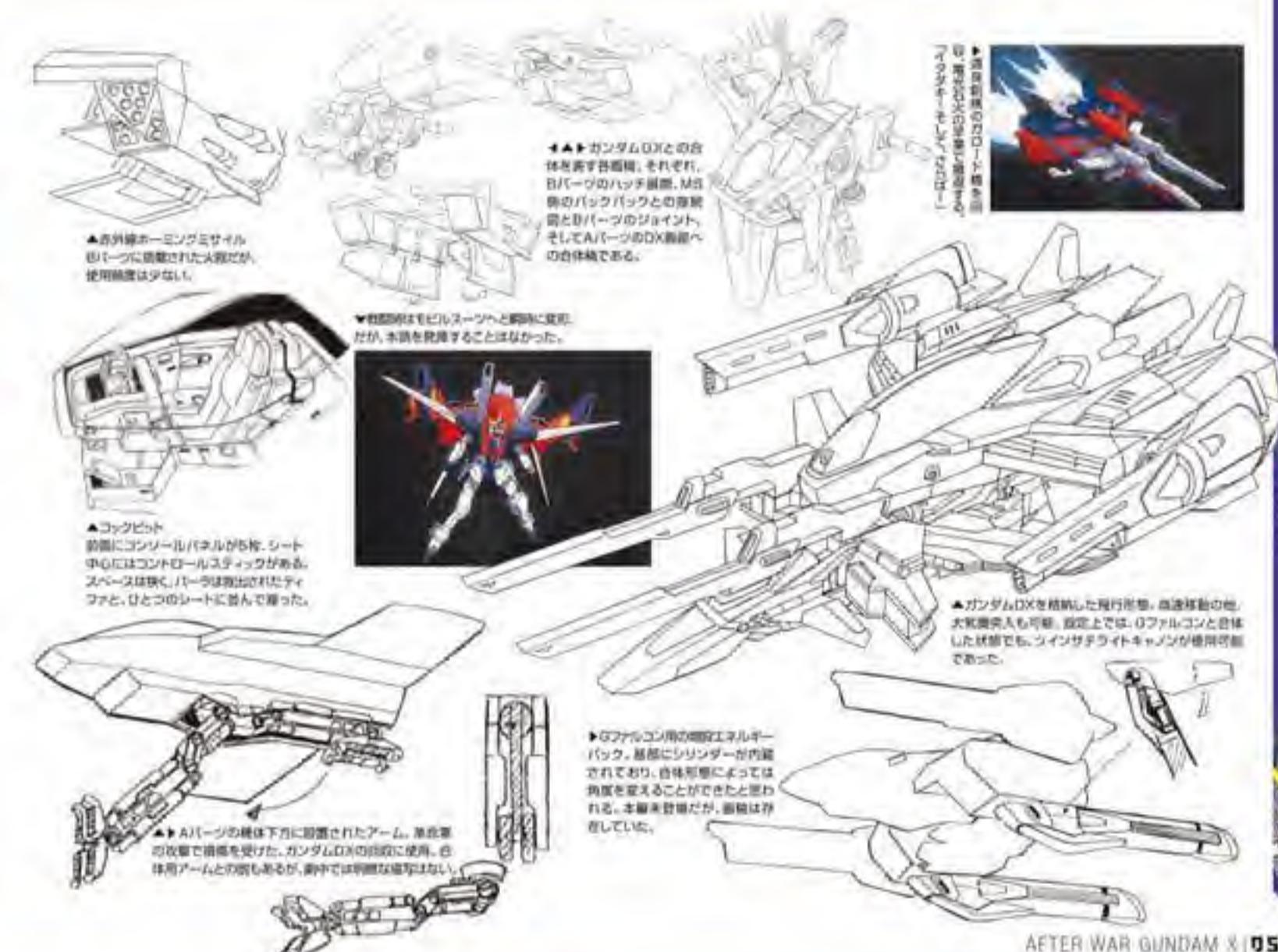
SPEC	
Gファルコン	近接戦闘用
アーバー モビルスーツキャリアータイプ戦闘機	
全長: 18.8m (ガンダムDX装備時) 12.6m	
機体重量: 約 1t (ガンダムDX装備時) 1.0t	
搭載 フルナー・チタニウム合金	
武器: ピーム砲×2、バルカン砲×2、	
各種機械アーマングミサイル×20	
パイロット: パーフェクス	



▲セテリコンにあった機体は、スクランプ自作で宇宙を飛行していたものを改修したものである。



▼Aバーツ。機体はこちらに設けられている。機体後部にはバーニアが確認される。



▲▲GUNDAM DXとの合体を示す各面図。それぞれ、Bバーツのハッチ部面、M2機のバックパックとの接続部面とBバーツのジョイント、そしてAバーツのDX面図への合体場である。

▼機体はモビルスーツへと瞬時に変形。だが、本機を飛行することはなかった。

▲コックピット

前面にコンソールパネルがちぢれ、シート中心にはコントロールスティックがある。スペースは狭く、ハーネスは取出されたティフード、ひとつ前のシートに並んで座った。

▲機体のガロード構造
「アーバー モビルスーツ」



▲GUNDAM DXを搭載した飛行形態。高速移動の他、大気圧突入も可能。設定上では、Gファルコンと合体した状態でも、ツインサテライトキャノンが使用可能であった。

▲Gファルコン用の専用エナルギーパック。基部にシリナーが内蔵されており、合体形態によっては角度を変えることができたと思われる。本機未搭載だが、面積は存在していた。

ガンダム

「ガンダムエアマスター」

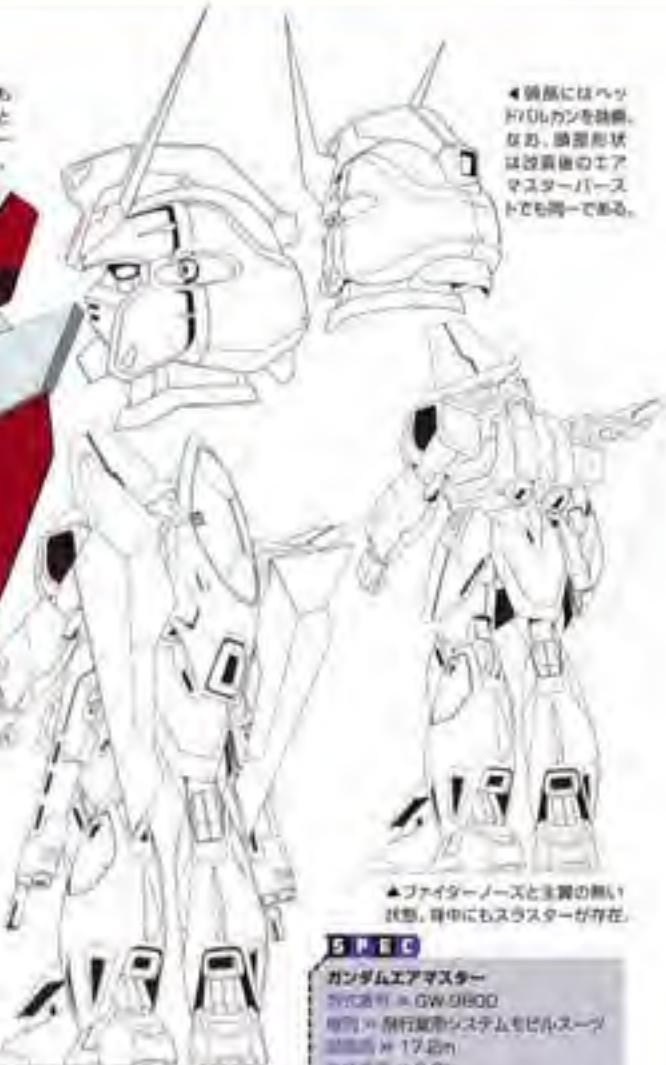
旧連邦軍が第2次宇宙戦争時に開発した、ガンダムシリーズの一つ機種。型式番号内の軍用記号「W」はトランシスシステムの搭載を表し、戦闘機モードへと変形する。飛行能力を持つ機体は現存数が少なく、対バルチャーラでは優位を誇っていた。ウィップの機体は、かつて彼が身を寄せていたバルチャーラのリーダーより、形見として贈られた物。(1話~)



▲担当前の機動力で、敵のビーム攻撃を防ぐ回避も。



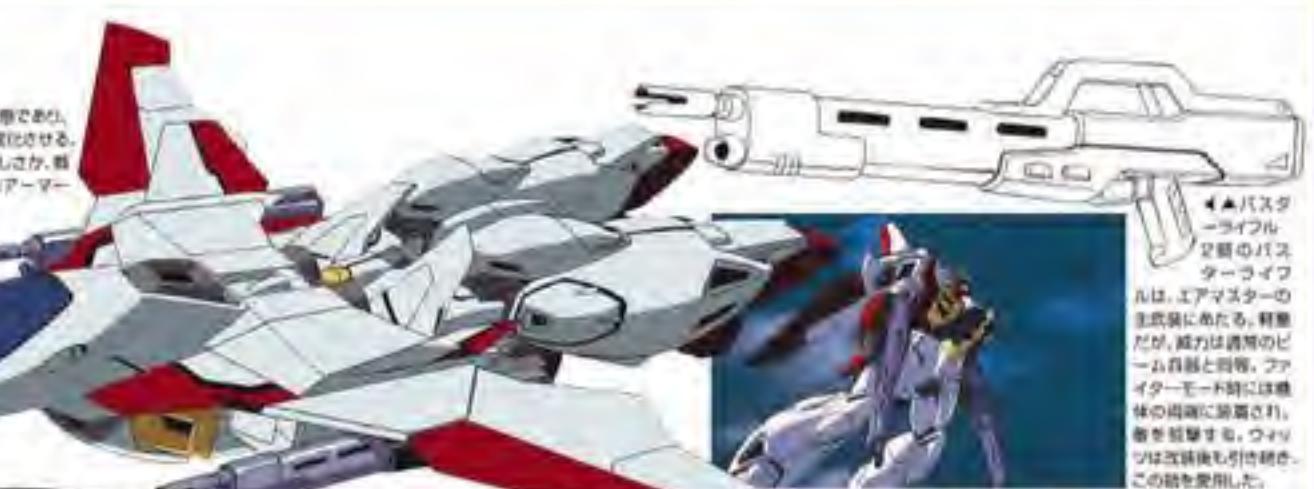
■松井哲也、この状態で生翼を展開し、飛行することができる。左の像にバスタライフルをマウントできる



◀頭部にはヘッド
HYDRAカンを装備。
なお、頭部形状
は改進後のエア
マスクーバース
トでも同一である。



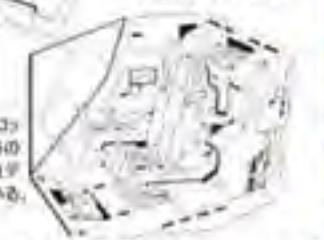
▼▶ライターモード
エアマスターの高速移動用
用途に応じて性能を自在に変
更時中に作りられた複数の壁
後継機は、空戦用モビルには、性能面で劣る模様。



▲バスター・ライフル
2種類のバスター・ライフルは、エアマスターの主武器にあたる。軽量だが、威力は通常のピール武器と同等。ファイターモード時には機体の両端に装備され、衝撃波を発生する。ウォーリーは攻撃するも引き続きこの武器を愛用した。



▲左側のケース
ザコット一味のMGBが、
ウィックの座面を収納し
ていた大型のケース。社
更な色塗装のみ。色塗装の
精度を果たした「フィックス」
ケースことプリーデンに
一目惚れだ。(アーヴィー)



お嬢子・テー
・・・、面倒バ
アは、明日
朝でも授用。

AFTER WAR GUNDAM X 953

限 界

ガンダムエアマスターバースト

新造戦闘の新型機ガディールとの交戦でダメージを被ったエアマスターを、エースラルド面の資材と搭載用いてキットを復旧、チューンアップしたMS。大型化したブースターにより、既新規機を凌駕する推進力を実現。6脚のビームキャノンを搭載し、火力面でも大幅に強化された。改修に伴い、機体カラーが赤から青に改められる。(26話～)



▲荷翼を果たした天空の勇者。今はや、空中戦ではウイングの盾となるものは存在しない。



SPEC

ガンダムエアマスターバースト
公式番号：EW-9800-B
機種：飛行駆動システムモビルスーシ
全高：17.3m
全幅：7.2m
材質：ルガ・チタニウム合金
武装：バスター・ライフル×2、ノースビームキャノン×2、ブースタービームキャノン×4、ヘッドバルカン×2、ライフル、ウイング・スー

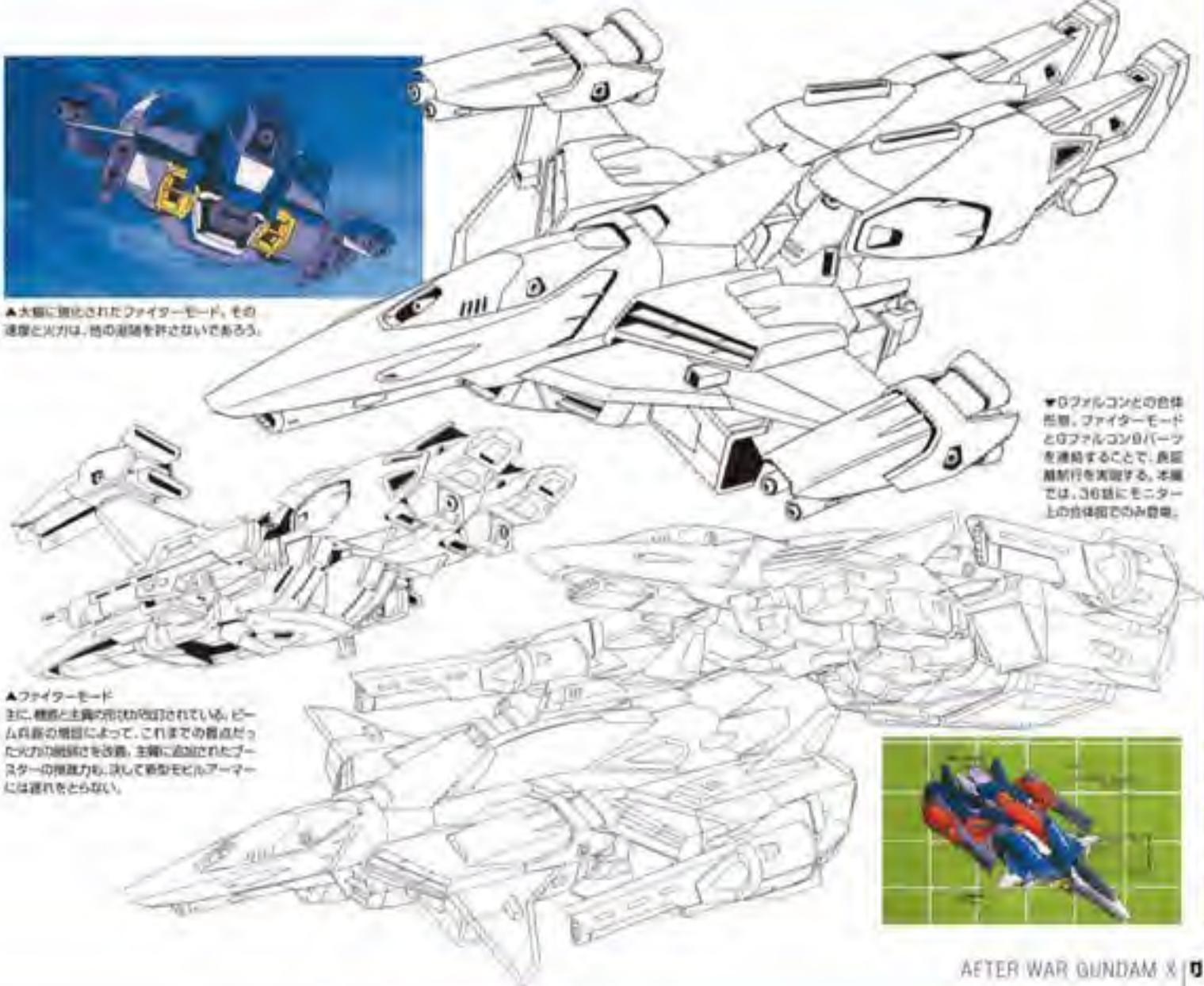
▲MS本体もスカートや脚のスラスターが強化されている。

▲大型化した機首と主翼が、旧エアマスターとの戦力の相違点である。リアローは、機首の無い状態を指す。

▲機首が無い場合でも飛行能力は保たれており、ウイング・スーの威力もそのままだ。



▲大型化されたファイターモード。その速度と火力は、他の追随を許さないであろう。



★ロワルコンとの合体可能。ファイターモードとロワルコンのバーフを連結することで、飛行・飛行航行を実現する。本機では、コロナにモニター上の合体用のみ使用。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«««

映像特典

»»»

外 ガンドムレオパルド

旧地球連邦軍開発による、
ガンドムの一機にあたる。
型式番号に含まれる「T」は
重武装タイプの専用記号
であり、全身に様々な種類
の火器・弾薬が搭載されて
いる。戦時中は宇宙空間
でも運用されたが、基本的に
には陸戦兵器であり、海中
などの戦闘には機体の改修を要
する。なお、ロアビィは「本命の娘女」
との掛けに勝利し、この機体を入手した。(1話~)



▲オプション装備が数多く製作されたレオ
パルド。T4話では、左足のセパレートミサ
イルボットによって火力を強化。



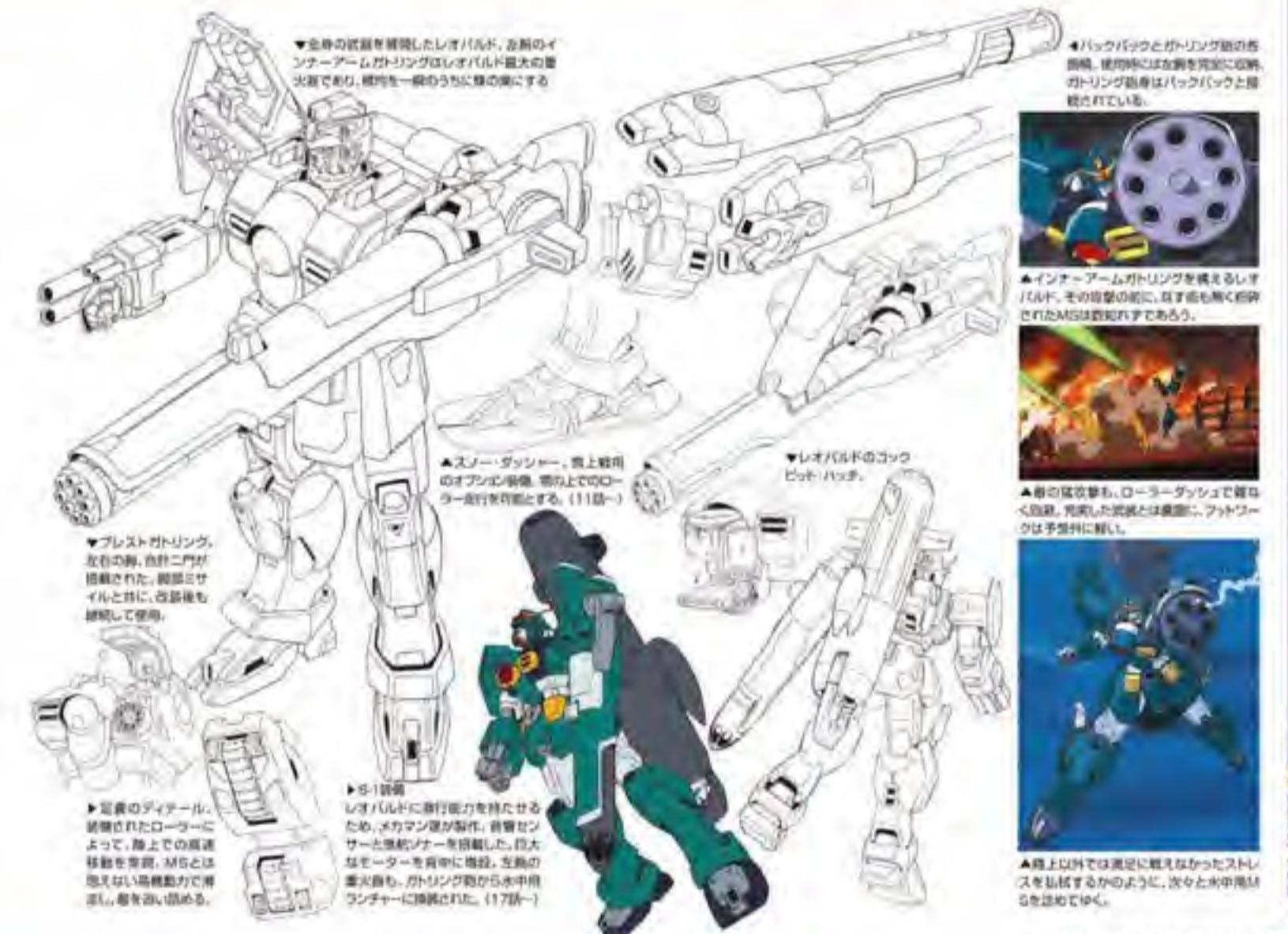
▲スピットビーム、左脚、
火神の翼である。右
足にはビームナイフ
を装備した。

SPEC

ガンドムレオパルド
型式番号：GT-0800
機体：機動戦闘機モビルスーツ
全高：約18.5m
ドライブ源：日立
材料：アルミニウム合金
武器：インナーアームガトリング×1、ヘッドパンクанс×2、フレネ
ドランチーフ×6、ブレストガトリング×2、ホーネットミサイル×2、
ショルダーミサイル×1、ヘッドキャノン×2、ビームナイフ×1
ハンドル：ロアビィロード

▲レオパルド想りの基
本装備。左脚を強化して本
格大M4ガブルを取扱
できると、基幹武器が
左足側を発射。左のみ
ならず、自身の装備を
も届くらしい。

▲機体にはヘッドキャ
ノンと門を装備。
左脚。ガトリング砲
が左脚。ちなみにビーム
ナイフは、脚中では
使用されていない。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«««

映像特典

»»»

機 械

ガンダムレオパルドデストロイ

巨大MSガフルとの戦闘で損壊したレオパルドを、キッドが修理を兼ねて改造を施した。失われたインナー・アームガトリングに代わり、両腕にツインビームシリンダーを装備。腕の火器も、より強力なものに変更された。改変に際して、ボディカラーを銀から赤へトリペイント。(30話～)



▲再起を果たしたレオパルド。赤きボディは情熱の色か、フリーダムの甲板で、群がる船を一掃する。



SPEC

ガンダムレオパルドデストロイ

全高 18.0m / 重量 9600t
機動 \times 重武装機動型モビルスーツ

駆動方式 \times TECモード

搭載重量 \times 80t

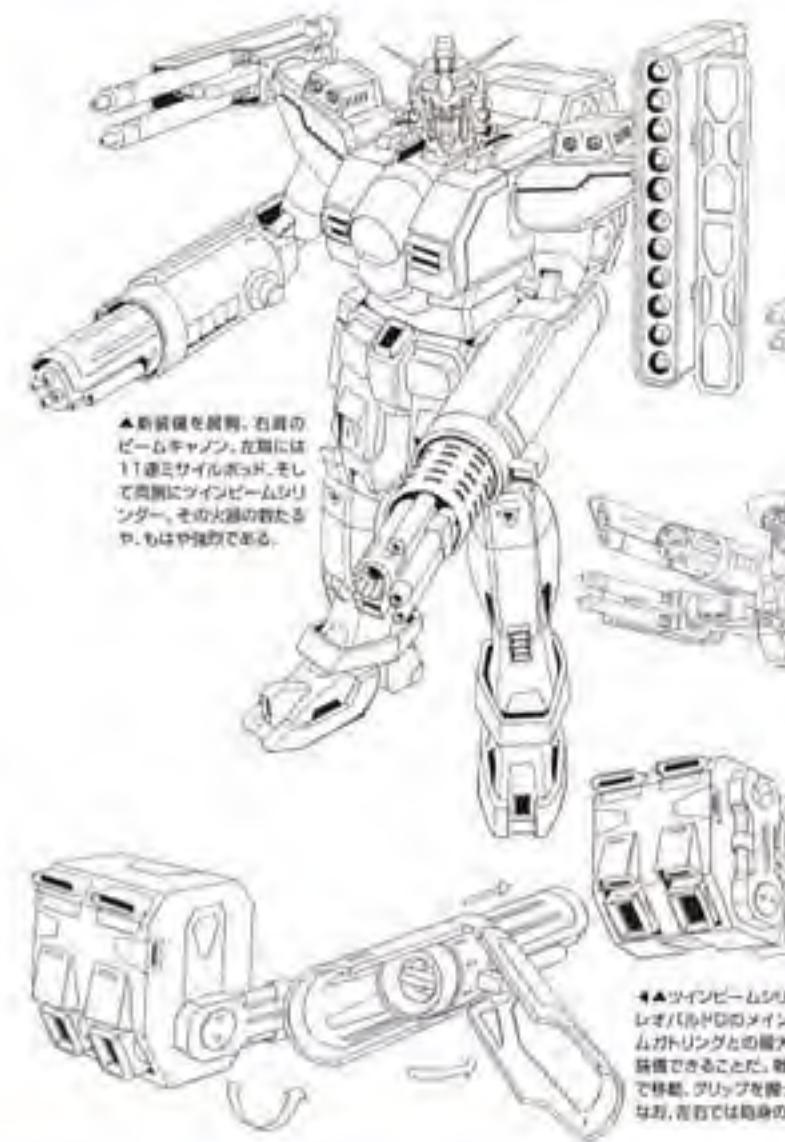
搭載マシンナ・チクニウム合金

火器 \times ツインビームシリンダー $\times 2$ 、リストビーム砲 $\times 2$ 、

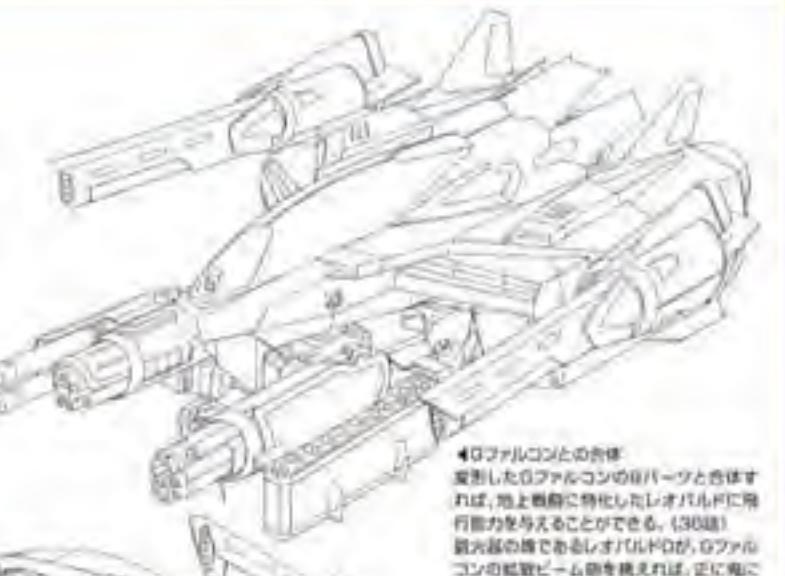
11連装サイルホック $\times 1$ 、フレストガトリング $\times 2$ 、ホーフィットミサイル $\times 2$ 、

ハッカビーム砲 $\times 2$ 、ビームキャノン $\times 2$ 、ビームナイフ $\times 1$ 、ショルダーランチャ $\times 4$

アビロット $\times 2$ ロアビィ $\times 2$



▲頭部を剥離。右肩のビームキャノン。左肩には11連装サイルホック。そして両腕にツインビームシリンダー。その火器の若たるや、もはや強烈である。



▲ローファルコンとの合体。変形したローファルコンの左バーブと合体すれば、地上爆撃に特化したレオパルドに飛行能力を与えることができる。(36話)
既に既成の形であつてレオパルドが、Gフルコンの戦闘ビーム砲を使えれば、正に鬼に金棒だったに違いない。両腕はM13改修形態だが、これは未実装版。

▲キッドの爆撃と共に、モニターに映された合体姿。敵軍ではこの形態で飛行した。



▲太空を駆けるレオパルド。これでヴァンの世話をなはないで済むと、アストロ航行に備んだロアビィは前向き。

▲ツインビームシリンダー。レオパルドのメイン武装。インナー・アームガトリングとの最大の相違点は、両腕に搭載できることだ。戦闘時には自身が腕上で移動、グリップを持って武器を完了する。なお、左右では筋肉の形状が異なる。

メカトロ

059

AFTER WAR GUNDAM X

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«»«

映像特典

»»»

メカトロ

058

AFTER WAR GUNDAM X

059

用 兵

ガンダムヴァーゴ

戦後、政府再建委員会の手によって開発された新型MSで、搭乗者はシャギア。型式番号の「NWR-X」は、委員会（後の新地球連邦軍）が開発した機体を意味している。凶暴を思わせる外観が特徴で、腹部に搭載された高出力のメガソニッククロスは、一撃のうちに敵を消滅させるほどの火力を有する。伸縮自在の腕部は、先端のストライククロスで格闘戦に対応する。（3話）



▲シャギアの持る「凶暴な要素」、その外観のみならず、機体性能や駆込みでが凶暴そのものである。

▶他のガンダムと比べると、若干重いスタイルを持つ、クロスからはビームを発射。



SPEC

ガンダムヴァーゴ

型式番号

→NWR-X

機体

→高出力型モビルスーツ

実戦

→「7.8m」

重量

→8.1t

駆動

→不明

武器

→メガソニッククロス（ビームサーベル）

ストライククロス2、クロービーム砲×2

ハンドバー・ランチャー

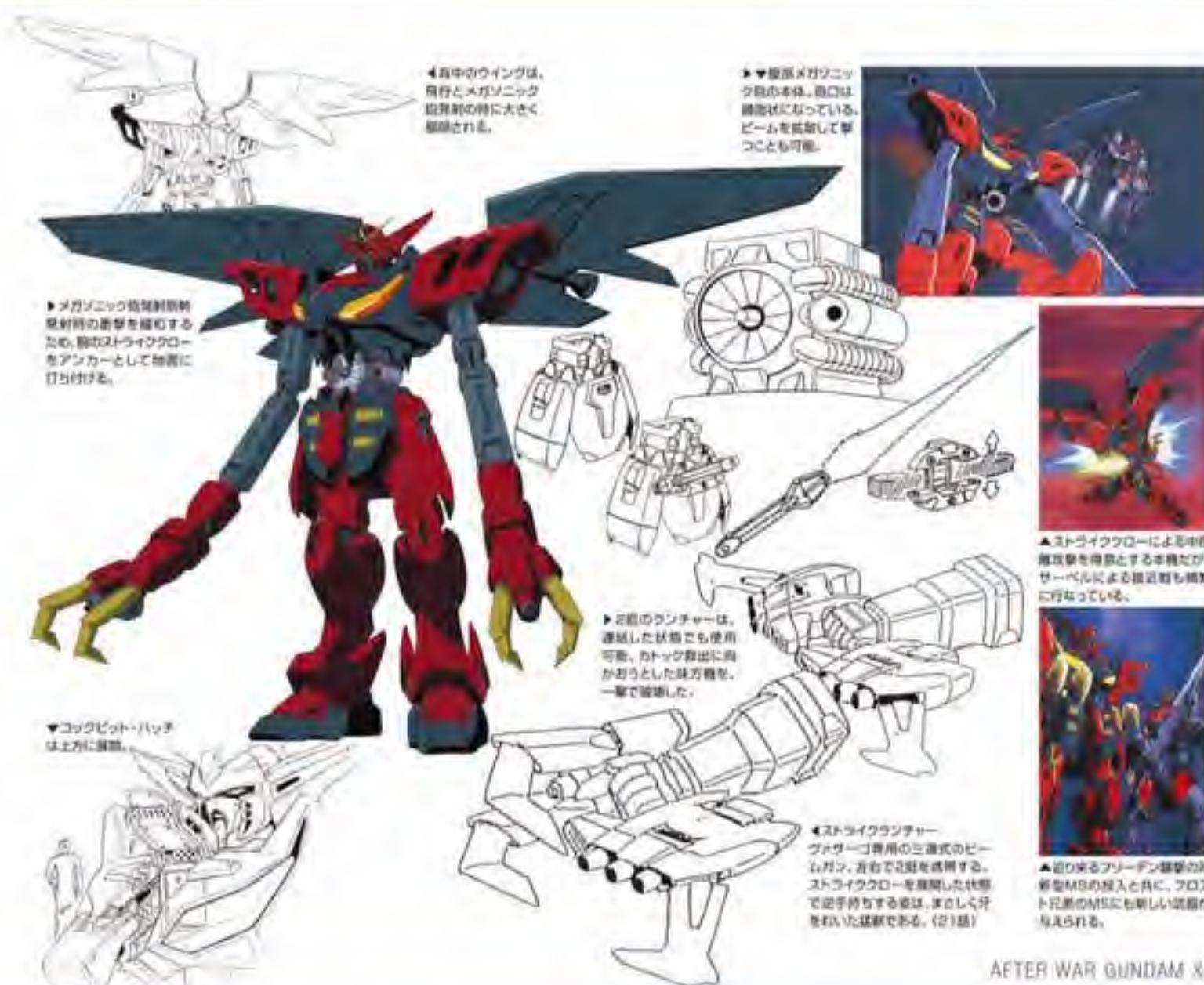
ハンド・トロル・シャドウ・プロスト



▲頭部デザイン、振耳が威嚇的なイメージを醸成している。

▲足裏のディテール、4つのスラスターが機動力を上げる。

▲リアビュー、脚大型両脚には、シャギアが負1脚搭載された。



▲背中のウイングは、飛行とメガソニック砲発射時に大きく展開される。

▲腹部メガソニッククロスの本体。出口は開脚状になっている。ビームを放射して撃つことも可能。



▲ストライククロスによる空中爆撃攻撃を得意とする本機だが、サーベルによる接近戦も構想に行なっている。



▲近づくフリーダム機体の時、新型MSの侵入と共に、フロスト・トマホークのMSにも新しい武器が与えられる。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

傑士

ガンダムヴァーゴチェストブレイク

新地球連邦軍が、ガンダムヴァーゴを改良したMS。メガソニック砲が三基に増設され、その威力は大幅に増加。武装と共に格闘性能も向上し、重装甲の革命軍MSクラウダや、難攻不落だったD.O.M.E.ビットを容易に撃破した。サテライトランチャー使用時は、背後のワイングにマイクロウェーブが充填可能である。(34話~)



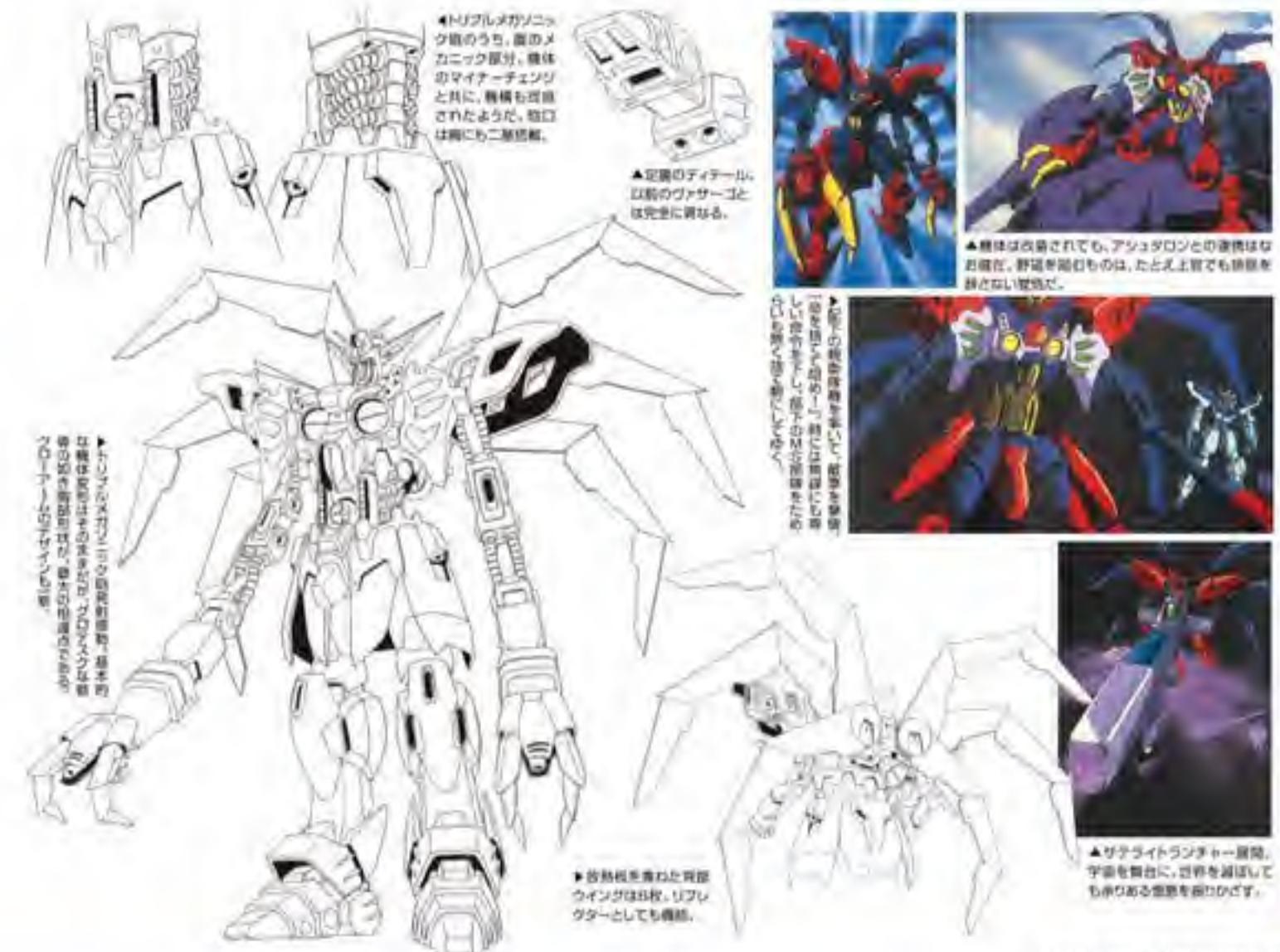
▲そのパワーはガンダムRX-78とも互角の戦闘を見せる。

SPEC
ガンダムヴァーゴチェストブレイク
登場機体：NRX-0013-CB
機体：高出力型モビルスーツ
全高：約17.5m
本体重量：約8.3t
搭載：不明
武装：トリブルメガソニック砲x1、ビームサーベルx1、
ストライククローバー2、グロービーム砲x2、
ハイロード・シャドーブロード



▲頭部は大きな変化はないが、頭部とアンドナのアサインが、旧ヴァーゴと異なる。

▲来るべき宇宙軍戦争との全戦闘に備えて、改修されたと想われる。その姿はまるでシャギアの姫心を、貴化したかのようである。ストライククローは変化なし。



▲トリブルメガソニック砲のうち、頭のメカニック部分、機体のマイアーチェンジと共に、機構も改修されたようだ。砲口は両にも二重結構。

▲足部のディテール。以前のヴァーゴとは完全に異なる。

▲頭部の機械構造を示す。頭部は、アンドナのアサインが、旧ヴァーゴと異なる。



▲サテライトランチャー展開。宇宙を舞台に、世界を駆けめぐらすありある想を描かせます。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

影 ガンダムアシュタロン

政府再建委員会が製造した、オルバ専用の量MS。トランシスシステムの採用で、モビルアーマーへの変形機能を搭載している。バックパックに搭載された鉄の猿・アトミックシザースによる接近戦闘を得意とし、多くの敵機をその鉄の餌食にした。ヴァサーゴとの連携プレイによって、悪名を轟かせている。(3話)



▲アシュタロンは既に、アトミックシザースの次の機種者は誰か。オルバの懸念は、普段の行動から想像できないほど無々らしい。

SPEC
ガンダムアシュタロン
初代機種：NRX-001G
機種：モビルアーマー変形システムモビルスィーフ
機高：10.5m
本体重量：10.2t
耗材：不明
武器：アトミックシザース×2、シザースビーム砲×2、
ビームライフル×2、ノースビーム砲×4、
ハイロード×オルバのクロス



▲頭部デザインはハーミットクラブも同一である。

▲フロントビュー、モビルアーマー部屋の本体に該当する。バックパックが特徴。

▲足裏ディテール、脚部分に2基のスラスターを備える。



▲敵機フリーテンに進入、属性を隠すため、オルバ自身の手で整備を行なった。

▲アトミックシザースの中心にビーム砲が内蔵、強いくる爆を発ち出す。アシュタロンのメイン火砲であり、MA形態でも使用。

▲足部に装備のブースター。オルバの使うエスパンサの変形に使用された。

▲頭部のビームスピアを構えるアシュタロン。複数枚のメインの機体だが、この武器を用いれば中距離の敵も撃滅できる。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

機 甲

【ガンダムアシュタロンハーミットクラブ】

ガンダムアシュタロンが、新地球連邦軍の手により改造された機体。脚部とバックパックが完全に別物となった。アトミックシザースは大型化と共に機動力も向上、最新鋭の革命軍MSでも再評した。テストブレイクとの合体で、サテライトランチャーが使用できる。(34話~)



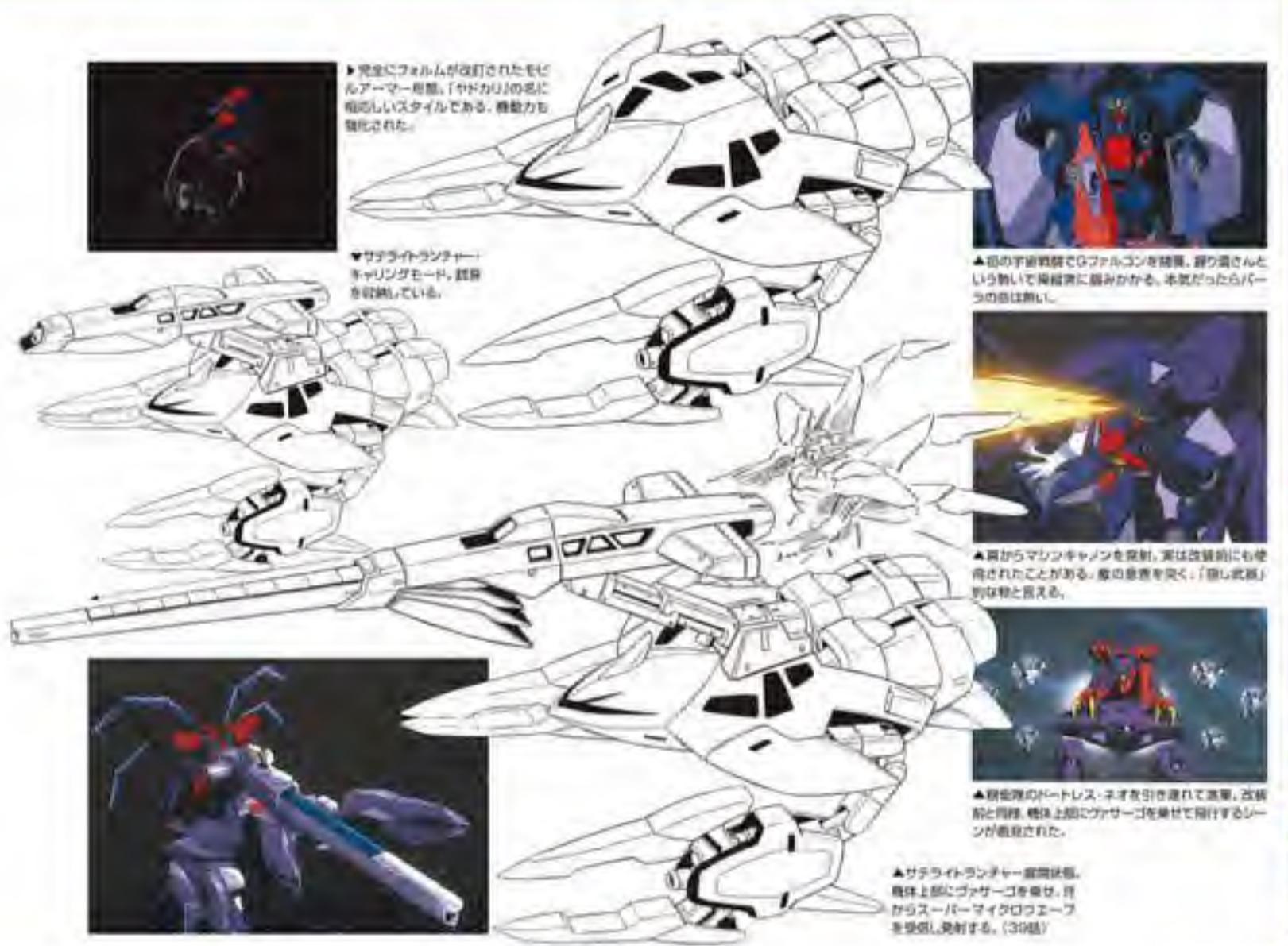
ガントウロードの改造によって、脚部とバックパックが別物になった「アトミックシザース」が誕生した。

SPEC

ガントウロード
改修機体：NWX-001B-HC
機体名：モビルアーマー・アシュタロン・システムモビルスーシー
全長：19.5m
全高：12.1m
重量：不明
武装：アトミックシザース&2.2mサースピーム
脚部：ビームサーベル&X1、マシンキャノン&X2
バーナードル・オルバーフロスト



↑脚部の裏面図。ロア・ア・シュタロンとは、全くの別機体である。



▲初の宇宙戦闘でGフルゴンを撃墜、脅威消滅という勢いで機動戦に踏みかかる。本気だったらバーナーの炎は熱い。



▲肩からマシンキャノンを発射。実は改修前にも使用されたことがある。魔の意図を窺く、「強し武器」的な物と言える。



▲機動戦のバーナードル・オルバーフロストを引き連れて進軍。改修前と同様、機体上部にガーゴーを乗せて飛行するシーンが描かれた。



▲サテライトランチャー展開状態。機体上部にガーゴーを乗せ、ガラススーパー・マイクロウェーブを吸引し発射する。(39話)

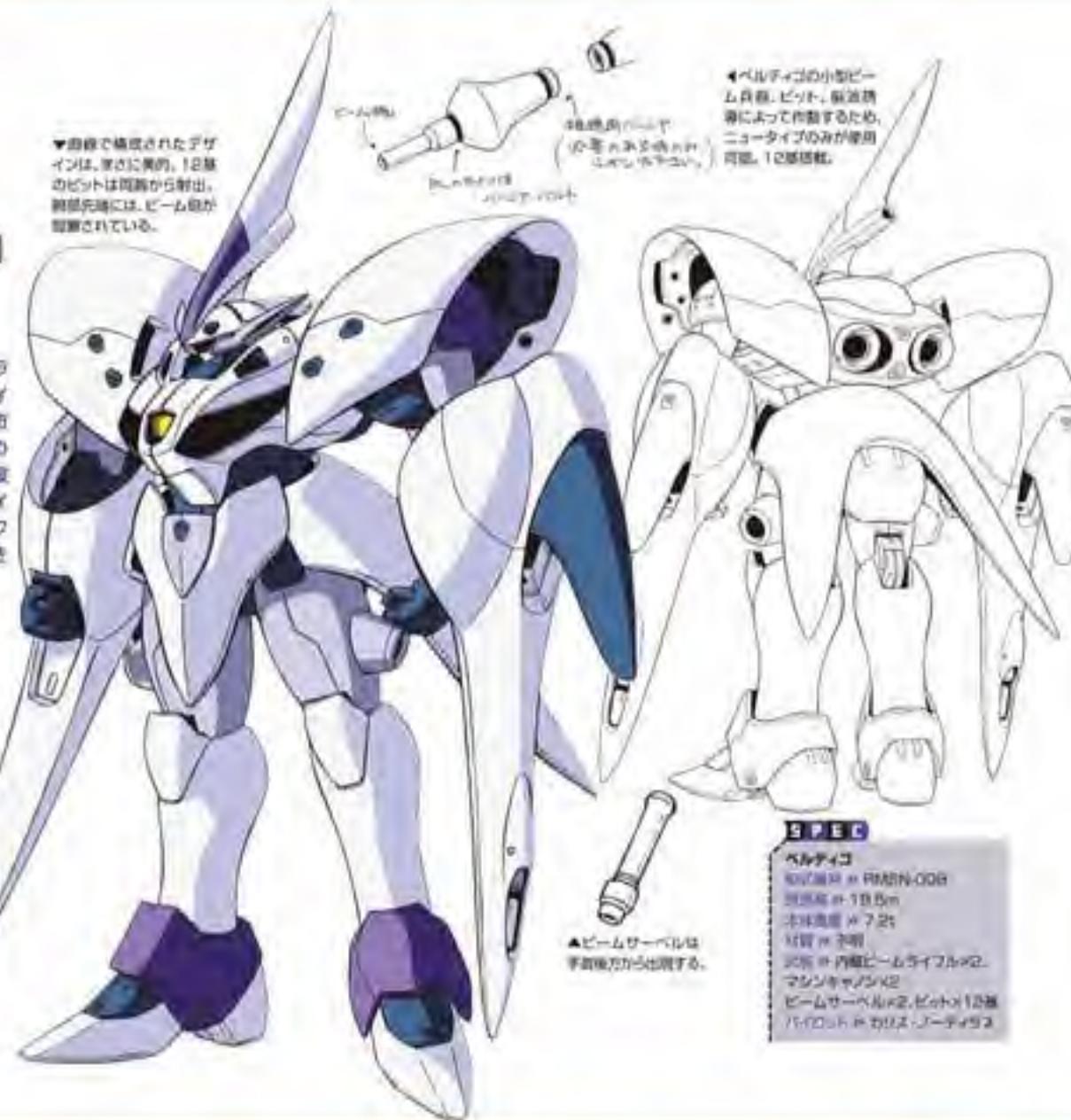
※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

華 [ベルティゴ]

旧宇宙革命軍が、第7次宇宙戦争のライラック作戦用に開発した、ニュータイプ専用MS。戦後、フォートセバーン市にて稼動した機体は、ライラック作戦の名残りとして現存している。脳波誘導兵器ビットを有し、人工ニュータイプであるカリスの操縦で、その性能をフルに発揮。ガロードのガンダムXに大きなダメージを与えた。(10話)



▲ガンダムエックスとの初対決。ビットとの連携攻撃でガロードを圧倒した。



落花

ライラック作戦とは、コロニーブラスとし以前に宇宙革命軍が実行した、地球降下作戦を指す。該作戦であるモビルアーマー・バトーリアと、5機のベルティゴによるニュータイプ部隊を降下させ、先行して地球に潜入した工作部隊と共に、地球政府を通過する目論見だった。だが、降下時の地球連邦軍との交戦でニュータイプが全滅、バトーリアも予定より大きく遅れた地点に墜落したため、作戦は失敗に終わる。だが、将棋から15年を経たフォートセバーンにおいて、この作戦は再び実行に移されるのであった。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

碧石

ドートレスHMC・ワイズワラビー

魅惑のMS乗りエニル・エルは、流転した彼女の運命を操りしているが如く、複数の機体を操り廻していた。その殆どがエニルの嗜好により、青系のカラーに彩られている。エスペランサとジェニスは、オルクのルマークから購入した物だが、エニル自身、娘に操せられて機体を買っている節が飛んだのは、ある意味では體美ましいかもしない。



SPEC
ドートレスHMC・ワイズワラビー
機体番号 DT-B600HMC
全高 16.2m
本体重量 8.0t
武器 ビームサーベル×1、ビームマシンガン×2、ビームライフル×1
本体は赤茶色で、頭部の形状が異なる。電子部品部屋時は、背面にコンテナを搭載。(E話)



▲15話ではカリスを召喚するため、
フォートセバーン召喚時のMS・シュラン
ク導き時は種を借用。

SPEC
MBジェニス改 エニルカスタム
全高 16.0m
本体重量 8.0t
武器 ビームサーベル×1、ビームライフル×1
頭部マイクロスを廻した、前進用脚への直管
のために入手。機体構造とは種と異が異なる。
(29話)



SPEC
エスペランサ
機体番号 ハンドメイドモビルアーマー
全高 16.2m
本体重量 8.0t
武器 ビームサーベル×2、マシンガン×2
頭部マイクロスを廻した、オリジナルのモビルアーマー。機体モード「戦闘」を搭載する。(20話)

凍示

宇宙軍宇宙軍のエースパイロット、
ランスロー・ダーウェル。劇中
での彼の乗機は、わずか2機に
とどまっている。戦時中に搭乗
していたMSフェブルはニューティ
プ専用機であり、ジャミル
のガンドムXと対戦を繰り広
げた。ジャミル同様に能力を喪
失したランスローだが、最新説
のMSクラウダを与えられてい
ることからも、彼が今だ英雄と
して扱われていたのがわかる。



▲機の乗るクラウダは、初めて
の宇宙戦時に戸惑うガロードの
ガンドムDXを凌いだ。



SPEC
ランスロー専用クラウダ
機体番号 不明
機体番号 FMGS-D10H
全高 16.0m
本体重量 8.4t
武器 バルカン×2、ビームカッター×2、ビームライフル×1
一般機との相違とは頭部形状で、2本の頭部適應アンテナが存在。
本体はクリーム色。(E話)



SPEC
フェブル
機体番号 ニューティプ専用モビルスーツ
機体番号 FMGS-N002
全高 不明
本体重量 不明
武器 内蔵ビームライフル×10、ビット多管
頭部マイクロスのコロニーを操作にかけた機体。頭部は
頭出し式として操作。(E話)

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

疾

コルレル

SPEC

コルレル

機械番号: NWG-017

機種: 新連邦軍試作モビルスーツ

全高: 17.0m

本体重量: 1.6t

武器: ビームナイフ×

パイロット: グマー・グライフ

サクリファイス作戦に参戦したガロードに敗北した、オマール班のMS。脚部が故障で機動力を失り、ビームナイフ一本でガンダムGXをまき切らにした。軽量化の際に装甲が犠牲となっており、ガンダムGXのパイロットの中止を助けて敗北を喫する。(27話)



▲本家のボディカラーは赤とグレーだったが、ダメーの手で「死せる白」に変更される。



▲ブリトヴァ専用の飛行コニット。

▲マイクロミサイルを乱射、ミサイル自体の破壊力は微少である。夢想より事を止めするための物に過ぎないようだ。



実験

フロスト兄弟の新たな任務。それは、ニュータイプ研究所が選抜した能力者候補の実験テストであった。「ガンダムGXを倒せば二郎級特選」という間に釣られ、ガロード達に戦いを挑んだ3人の兵士は、覚醒せぬまま生粛。最後に招かれたアベル中尉が、元服の中で遂に能力を開花させる。だが、新連邦の宿むニュータイプはシャギア達の憎悪の対象でしかなく、アベルもまた、兄弟に謀殺されるのであった。

SPEC

ブリトヴァ

機械番号: NWG-011

機種: 新連邦軍試作モビルスーツ

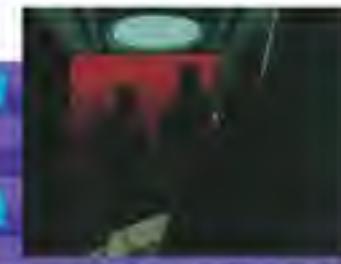
全高: 17.5m

本体重量: 1.6t

武器: マイクロミサイル発射、ヒートワイヤー×

パイロット: ドロエート・ラングリフ

多面人材のドロエート少尉が、自分専用に開発させたMS。脚から発射出すヒートワイヤーは、要塞M5をねらって一度で五体(ドロエート含む)を倒す。ガンダムGXとエアマスター(バースト)の連携攻撃によって、脚部充電のロケットランサーを撃ち飛ばされ、敗北した。(27話)



疾

ブリトヴァ

重

ガブル

SPEC

ガブル

機械番号: NWG-010

機種: 新連邦軍試作モビルスーツ

全高: 25.0m

本体重量: 4.2t

武器: フィールド・ジャッキーライフ

パイロット: ミルラ・ビライド

3人目のニュータイプ候補、ミルラ少尉が担当。ビーム攻撃を無効化するフィールド・ジャッキーライフと、脚部から発射出す怪力でガロード達を直撃させた。レオパルトが倒った、近口距離から全裸穿刺によってフィールドを消失させ、ガンダムGXの初回第3回を受けて敗退する。(28話)



▲「豪厚」の一言が最も似合うフォルム。他の攻撃を受け付けず、向か来る者は注目だ。

▲「豪厚」の一言が最も似合うフォルム。他の攻撃を受け付けず、向

連邦軍系MS

先の大戦で旧連邦軍が使用したMS。民間の手によって様々なカスタマイズが施され、使用されている。また、再組成された新連邦軍のものと、新型MSも次々と開発された。



ドートレス
型式番号 DT-6800
機銃 ピルスープ
頭頂部 16.0m
本体重量 7.5t
武器 90mmマシンガン1
武装中のモデルだが、現在も軍やMIS乗りが取多く運用中。
(1話)



ドートレス・コマンド
型式番号 DT-6800C
機銃 ピルスープ
頭頂部 16.5m
本体重量 7.1t
武器 90mmマシンガン1
武装中のモデルだが、現在も軍やMIS乗りが取多く運用中。
(1話)



ドートレス・ウェポン
型式番号 DT-6800W
機銃 ピルスープ
頭頂部 16.0m
本体重量 7.3t
武器 90mmマシンガン1
武装中のモデルだが、現在も軍やMIS乗りが取多く運用中。
(1話)



▲アルクネイティック社仕様のドートレス各種、ノーマルタイプ(左)のドートレスは型式番号がDT-6800Aから流れ、本体重量も7.0tと通常車はより軽量となっている。中央のドートレス・コマンド
はライク・アントが搭乗、ガロードの最初の戦闘相手でもある。(1話)



ドートレス・フライヤー
通常のドートレスに脚行ひきを追加、数少ない飛行MSとして、航空機確保に活躍した。乗組員の機体。(1話)



ドートレス・ネオ
型式番号 NRX-01B-2
機銃 ピルスープ
頭頂部 16.2m
本体重量 8.0t
武器 ビームサーベルK2、ミサイル×4、
ビームライフル×1
ドートレスの最新モデル。プロスト兄弟が乘る、新連邦軍のMSでもある。(35話)



ガディール
型式番号 NRMA-00B
機銃 ピルスープ
頭頂部 16.0m
本体重量 7.0t
武器 ビームライフル×1
新規開発用モビルアーマー、機体下部のマニピレーターで武装を持つ。(25話)

復興

西側世界における、モビルスーザーの存在。西側なMS乗りやバルチャーによる略奪・抗争ばかりが目につくが、実際は多種多様に利用されている。ウイツツの例のように、自衛手段として購入するケースもあれば、フリーテンなどのバルチャー達は、交渉の手段として、免見したMSを売却している。また、MSをハントして生活費を稼いたガロードや、MSの置換交換で販売町工場の存在も無視できない。廃棄した地域だが、懸念わしき兵器をもフルに活用する、そんな人間の運営には想起させられよう。

▲ガディールの頭部。形状はMSの頭部と何が変わらないようだ。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

連邦軍系MS



ドーサー
型式番号：DTM-7000
種別：歩兵用機動モビルスーツ
頭頂高：16.4m
本体重量：6.3t
武装：レーザー×4、通常装備×8、対空魚雷×4、ビーム砲×2、可変ビームハイパースクリューバー
駆動中のモデルだが、現在も軍や民間乗りが残多く運用中。（16話）

▶ドーサーの命中率は非常に低くだが、生にシーバルチャーチーが潜水作戦に運用している。（16話）

トータップ
型式番号：DT-0600
種別：戦闘ボット
頭頂高：10.0m
本体重量：5.2t
武装：80mmキャノン砲×1
▶ジーナス改クロッカオリジナルガロードが拿撃し、無事で秀撃された。（1話）

革命軍系MS

曲線主体のフォルムが特徴的な革命軍系MS。現在MS乗りが使う機体の多くは、宇宙戦用を地上用に改修したものである。



ジエニス（宇宙用）
型式番号：RMS-009
種別：戦闘モビルスーツ
頭頂高：16.6m
本体重量：7.7t
武装：100mmマシンガン、ヒートサーべル、ハイドロフレードバーモルテ、別名スラッシュバッファローランダムXを装備。他のMSに隠匿用を施される。（2話）



▲革命軍系MSコックピット、コントロールレバーは通常系と異なり水平方向。サイドモニターあり。



トータップ
型式番号：DT-0600
種別：戦闘ボット
頭頂高：10.0m
本体重量：5.2t
武装：80mmキャノン砲×1
▶ジーナス改クロッカオリジナルガロードが拿撃し、無事で秀撃された。（1話）

▲ジーバルチャーチーによるサルベージ艦。彼らは、再び深く敵MSや専用兵器を引き抜いて売却、生活の糧としているのだ。



CUSTOMIZE



この時代のMSは連邦軍・革命軍を問わず、使用者の嗜好により様々な改造が行なわれている。

ジエニス改ウェドバオリジナル
型式番号：RMS-009
種別：戦闘モビルスーツ
頭頂高：17.5m
本体重量：8.0t
武装：100mmマシンガン、ヒートサーべル、ハイドロフレードバーモルテ、別名スラッシュバッファローランダムXを装備。他のMSに隠匿用を施される。（2話）

セプテム
型式番号：RMS-009
種別：戦闘モobilスーツ
頭頂高：16.9m
本体重量：8.0t
武装：100mmマシンガン、ジャイアントバズーカ
駆動MS。戦時中から現在に至るまで、運用されている機種のひとつ。（32話）
オルバ（吉野たる）は、地上用のセプテム改（RMS-009G）を使用していた。（32話）

▶ローザ隊が使用したセプテム改。



オクト・エイブ
型式番号：RMS-014
種別：戦闘モobilスーツ
頭頂高：17.2m
本体重量：8.3t
武装：50mmガトリングキャノン
駆動MS。体内に収容する多脚のスラスターが特徴的な機体。（1話）

▶クリーフ・ジョーの部下が乗り込んだオクト・エイブ、クリーフ・ジョーの助っ人である。



ジュラッグ暴次地仕様（ボーラベー）
型式番号：RMS-0070
種別：戦闘モobilスーツ
頭頂高：16.0m
本体重量：8.0t
武装：マシンキャノン×2、ビームサーベル×2、ビームマシンガン×2、MAB専用地上移動オプション、スレジ吉、フォートセバーン、反撃兵器庫のMS。専用のスノーボードで、雪上を滑走。（10話）



革命軍系MS用各種武器



AFTER WAR GUNDAM X 076



▶上から100mmマシンガン、ビーム・ライフル、ジャイアント・バズーカ。

▲ヒート・ホーク
▼ヒート・サーベル



AFTER WAR GUNDAM X 077

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

革命軍系MS・MA



グランディーケ
型式番号 MA-05
種別 モビルアーマー
全長 10.4m
重量 7.2t
武装 ブルマサウンドライバー
200mm対空ビーム砲×4
アルクネイティフ社が所有していたモビルアーマー。ロングレンジ攻撃を得意。(25話)

▲アルクネイティフ社のファンは、ティフア奪回に協力したフリーデンを、フロスト兄弟とともに生き残るにしようと図った。



▲遂に起動したパトゥーリア。なんだか脚を速めせんと、ノモアは自らが始めた街を地獄の炎火で焼き払う。
▶パトゥーリアの艦橋。ノモア隊長はこの艦橋部を眺めつつ、いつがは実行に移す地球人類の虐殺を見ていた。



パトゥーリア
型式番号 MA-003
種別 ニュータイプ専用モビルアーマー
全長 8.17m / 全高 10.6m
重量 30,600t
武装 ニュータイプ対地対空ビーム砲×30、対空子砲×4、フィールドショキレーター

フリード
カリス・ノーティフス、ノモア・ロング(ドーラント)、エニル・エル
戦闘をも上回る、超巨大モビルアーマー、ニュータイプの機体相性により、絶大な攻撃力が得られる。



クラウド
型式番号 RMG-019
種別 宇宙用汎用型モビルスーツ
全長 18.0m
重量 8.4t
武装 バルカンバズ、ビームカッター×2、ビームライフル×1
最新鋭の魔導機。背中のビームカッターで、敵のMSや艦船を切り裂く。(33話)



エスタークルドス
型式番号 EMG-001
全長 16.0m
重量 7.5t
武装 マシンキャノン
パイロット・リーダー・ジャクソン
エスタークルドのリーダー将軍が、死を覚悟した最後の出撃で活躍。旧MSDである。(27話)



バイロン
型式番号 EMG-002
全長 18.5m
重量 9.0t
武装 マシンキャノン×2、70mmマシンガン×2
三国同盟の制式MS。頭ごとに異なるカラーリングが施されている。(25話)

▲背中の炎
バーツからビーム・カッターを発生させる。

メカトロニクス

078 AFTER WAR GUNDAM X

【ランドシップ】

戦後世界において、バルチャー連が運用しているのは、主に陸上艦艇と呼ばれる艦艇であった。これらの艦艇はMSと同様、戦時に建造された物だ。シーバルチャーや戦闘武装艇団オルクといった、海を根據にしている者は、水上艦あるいは潜水艦で活動。なお、新連邦軍、宇宙革命軍の二大勢力の宇宙艦艇は、第7次宇宙戦争の主力艦を継続運用しているが、新艦艇も建造・投入されている。



▲フリーデン全長。各部に作業用クレーンが設置されているのがわかる。乗組員にとつては、かけがえのない生活の場でもあった。

フリーデン

種別 アルス級陸上艦艇
全長 13.2m / 全高 4.7m / 船体幅 7.0m
重量 83,60t
最大巡航速度 150km
最大出力 70,000馬力
乗員 46人
武装 マジカル・ニート
シャキル・ニートと並んで、ニュータイプの技術と交易のために開拓した地上戦艦。可動砲は1挺。右舷に荷物デッキ、左舷には居住区を構える。右舷、左舷らしい他の部は前方の船門のみで、左舷の部にはMS乗りきり専用の乗組門。32脚で新連邦軍の移動倉庫ハンガーレイヤーへと乗出し、本艦は其紹介運用を避けた。



▲左舷には荷物デッキがある。右舷には居住区がある。



▲左舷には荷物デッキがある。右舷には居住区がある。
マジカル・ニートの船橋。上部のマジカル・ニート・リーダー・リーダーから、マジカル・ニート・リーダー・リーダーの乗組員が乗組む。リーダーの乗組員は、リーダーの乗組員が乗組む。リーダーの乗組員は、リーダーの乗組員が乗組む。

▲左舷には荷物デッキがある。右舷には居住区がある。

079 AFTER WAR GUNDAM X

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀

映像特典

▶▶▶

スペースシップ フリーデンII



▼月の旧連邦基地から出港した宇宙船の中でも、サテライトコンピューターの直撃を免れた唯一の船である。



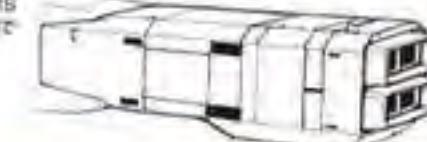
▲フリーデンIIの認定番号。武装はビーム砲が4門と、艦体上部の対空レーザーである。大規模な艦隊戦に参戦した宇宙船では、エニルのジェニスを操作させ、月面へと向かう。艦名はジャミルの名前を冠したが、本艦に「フリーデン」の名前冠されたのはカリスであった。



本作に登場する陸上戦車、並びに水陸両用地上戦車には、全長を基準としたクラス分類が存在する。以下、各クラス名を表記する。

陸上戦車	水陸両用地上戦車
ヒマラヤ級 200m以上	ビチアス級 180m以上
テンザン級 200mまで	トリエステ級 160mまで
アンデス級 180mまで	チャレンジャー級 140mまで
アルプス級 160mまで	ガラシア級 120mまで
ロッキー級 120mまで	エムデン級 100mまで
ビレネー級 100mまで	

▲ゴースター級戦車。後部中心にあるMBハッチは、この状態でも開閉可能。



SPEC

宇宙船艦フリーデンII

全長 ハ 不明／全高 ハ 不明／最大幅 ハ 不明

重量 ハ 不明

最大航続距離 ハ 不明

最大出力 ハ 不明

乗員 ハ 6名

電源 ハ シャトルーニット

足湯井戦艦がニュートリニス基地で撃滅していた宇宙船、G7船より登場。G7船の宇宙船が爆破に近い形で撃滅し、戦隊の宇宙へと飛来した、表面にフリックリ装備のフリードルが生えている。



▲死んだら負けだぞ! 戻れるなり! ジャミルの名前を冠したのはカリスであった。

ランドシップ その他



▲ロッキー級戦車。ヒューリー級、フリーデンIIと交戦した艦(25話)が登場。



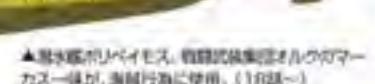
▲ロッキー・アラマントの艦(4話)と、三箇所部署の艦(25話)として登場した、ロッキー級戦車。



▲ブリーフ・ジョーの指揮するテンザン級戦車、フリーデンIIと共に戦った。(4話)



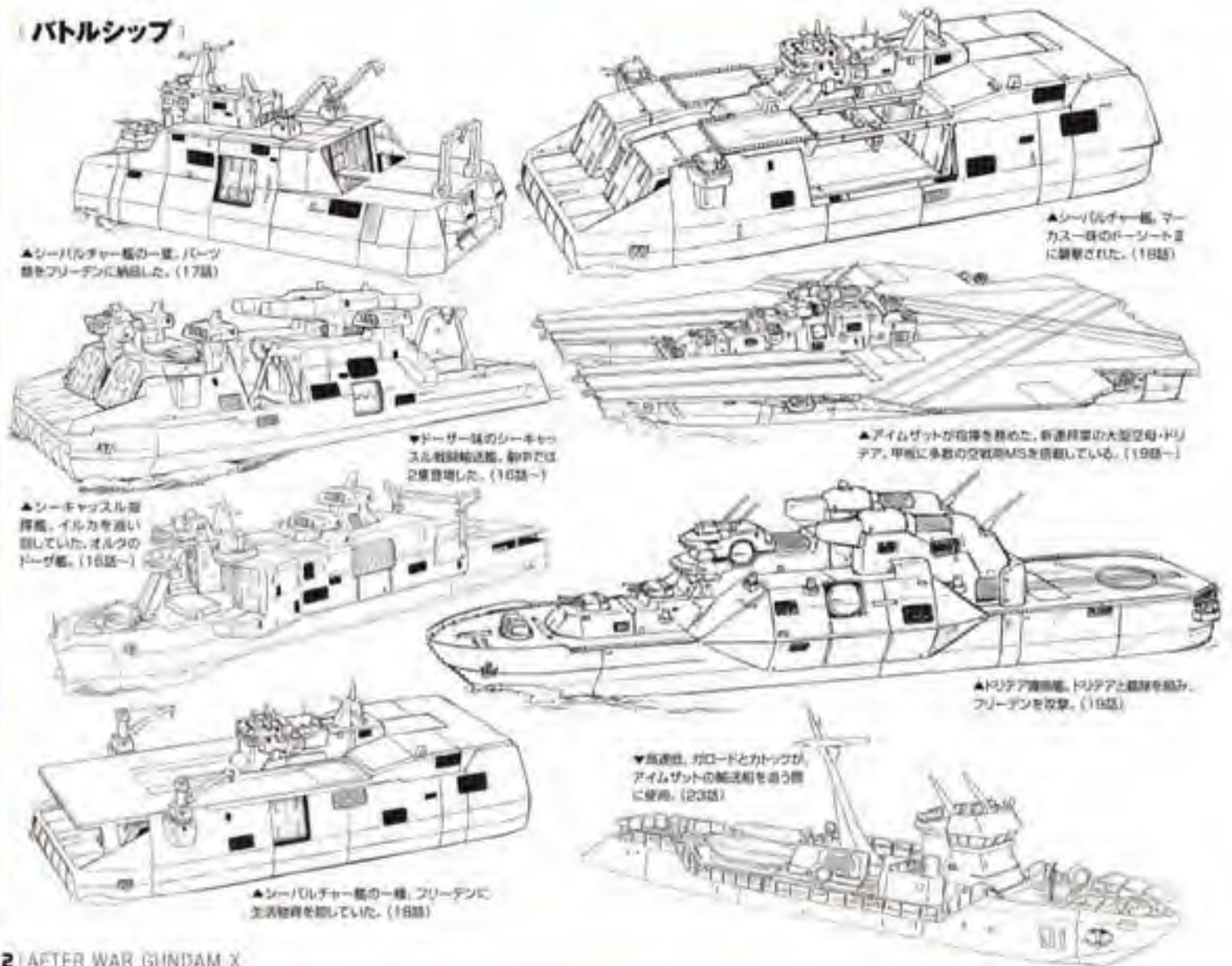
▲ザコット一味のトリエステ級水陸両用戦車。爆破能力を持つ。ガンダムのマイクロウェーブ攻撃で撃沈された。(4話)



▲潜水艦ガリモス。戦闘機搭載艇オルカマーク一味が、潜航行動に使用。(10話)

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

バトルシップ



スペースシップ その他



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

エアークラフト&スペースシップ



early designs



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

Early DESiGNS

キャラクター初期設定。

メインキャラクターについてはイメージを具体的に伝えるため、

高畠監督自身がスケッチにコメントを添えたほか、監督自身によるラフも存在する。

デザイナーの西村誠秀氏のコメントを交えて紹介しよう。

MAIN CHARACTER

ガロード・ラン

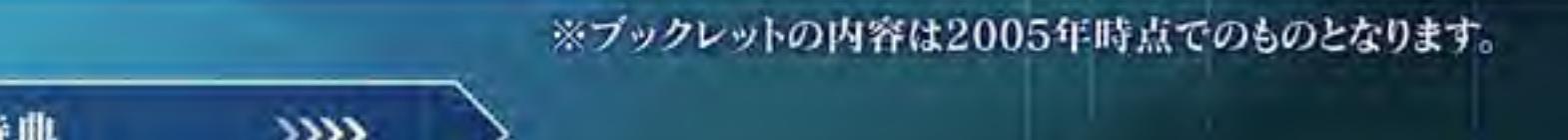
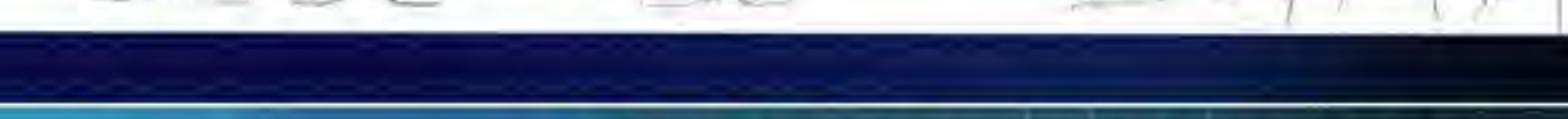
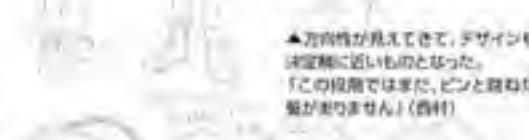
「ガンダムらしからぬ主人公」というコンセプトでスタートしたガロード。一連のスケッチは非常に明るい表情が多い。当初はレッツ・トライという名前だったようだ。

▲▲ちょっと初期に描かれたスケッチ群。「並行開拓中、サンライズさんに出す前の段階だと思います」(西村)

▲▲まだ表情が固めのガロードのスケッチ。



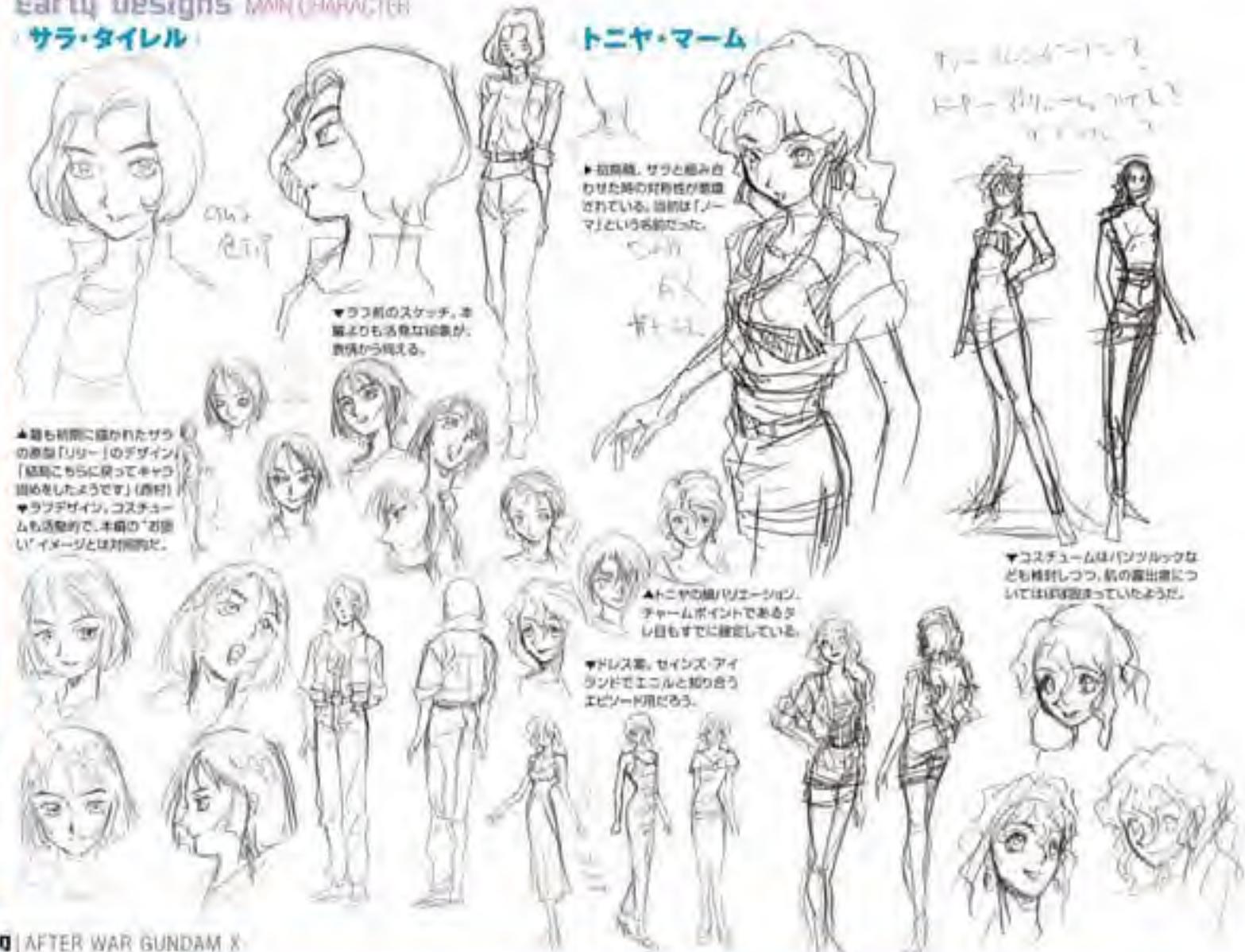
▲「西村監督からのコメントです。シナリオもできてきて、表情つけも決まっていました」(西村)



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

Early Designs MAIN CHARACTER

サラ・タイ렐



エニル・エル



シンゴ・モリ



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

Early Designs MAIN CHARACTER

シャギア・フロスト



テクス・ファーザンバーグ

▲ほぼ本編そのままのテクス。決定稿は少しがらりと書き直した印象だろうか。

オルバ・フロスト



▲「魔術」という設定のもと、オルバが独立してデザインされるのは遅い時期だったようだ。シャギアとは対照的なシンプルな印象だ。

GUEST CHARACTER

クロッカ

ライク・アント



▲初期稿(ジキル)。「堅いすぎているので不敵さが欲しい」との監修官の要定がある。

▲「魔術師のグラムロップ帽」という提案を受けて、京子という要定を忘れて書き直し始めた。(西村)

▲「ジキルとハイド」と日本では「ハム・カウナ」などと呼ばれていたペーパーマンの印象だ。

ロッソ・アラマンド



グリーヴ・ジョー



▲シャギアすら面頭を使うロッソ。本編の丸さくない齊藤風よりも、貴婦のあるデザインとなっている。

▲かなり小柄だが、切れ者の有る面風気は本編にも受け継がれている。



▲決定稿とは異なる色っぽさを持つローザ準備稿。ドレス風の衣装も検討された。



▲本編よりも若々しさレモアの初期稿。彼のコスチュームもノマの初期、一般的なスープ君から魔術師になった。

カリス・ノーティラス



ノモア・ロング



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

Early Designs GUEST CHARACTER

アイムザット・カートラル

▼特徴的な外見は本編とは逆(逆)、「フレイジンと見られて本当にフレイジンになっちゃいました」(西村氏)



▲頭部の特徴的な顎の骨の構造

ドーザ・パロイ

▼頭部の特徴的な顎の骨の構造



ルデル・リリアント



▲頭部の特徴的な顎の骨の構造

「ドーザ・パロイ」



▲サザラ

「ドーザ・パロイ」

カトック・アルザミール

ミルラ・ドライド



▲頭部のカトック軍。本編とは異なり、年齢もかなり若い印象だ。

「ミルラ・ドライド」



▲頭部をぐっと上げたバージョン。恐らくはシャドールのさらにひと世代上のイメージだろう。この後、年齢が下がられ、洗練感に磨いていく。

リー・シャクソン

▼本編では帽子はクラシカルなものとなった。ルクスとは逆のバケンといえる。



▲死に憧れを抱くルクス。デザインは難航したようだが、「超能力者風」の髪型など、西村氏の遊び心も垣間見える。

▲極力的な云々頭部を持つ本編の印象とは大きく異なり、かなりの年齢。

フィクス・ブラッドマン



▲「かなり描いたはずですが、『殺しが描いていませんでした』(西村)決定版より若干書き直した印象だ。

「ウイリス・アラミス」

「ランスロー・ダーウェル」



▲「かなり描いたはずですが、『殺しが描いていませんでした』(西村)決定版より若干書き直した印象だ。

「ランスロー・ダーウェル」

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«««

映像特典

»»»

西村誠芳

Nohuyoshi Nishimura

キャラクターデザイン・作画監督

後になって「ガンダム」というタイトルの持つ重さを感じました

—「魔動新世紀ガンダムX」へ参画された経緯をお聞かせ下さい。

当時僕は「新機動戦記ガンダムW」(以下「ガンダムW」)の作画監督をやっていたのですが、夏くらいまでは「「ガンダムW」をもう1年続ける」という話だったんです。ところが急遽「「ガンダムX」を立ち上げることになって、「「ガンダムW」の後半をボロボロの状況で作業しながら、並行で「「ガンダムX」の準備を始めたんです。

依頼があったのは11月頃で、富岡プロデューサーからお話を頂きました。「自分でキャラクターデザインした方が、作画の作業もスムーズですかね?」と言われたのを覚えてます。「「「ガンダムW」も好評なので」みたいなことも言われたんですが……たぶん、作業工程の効率を上げたかったんじゃないでしょうか(笑)。しかし、あの状況で11月に設定作業に入れたのは、ある意味奇跡かも知れません。その辺は、作品の骨組みを作った高松信司さんや川崎ヒロユキさんが苦労されたんだと思います。

ダブの八幡社長と相談して、お引き受けしたんですが……あの頃はただ作画作業に一生懸命なだけで、「「「ガンダム」というタイトルの持つ重さを、あまり真剣に考えてはいなかった気がしますね。後になって、その重さをひしひしと感じました。

お忙しかったと思うのですが、キャラクターデザインなどの準備にはどれくらい時間をかけられたのですか?

よく覚えていないのですが、12月の後半くらいには「「「ガンダムW」と並行で「「「ガンダムX」」の作業が始まったと思いますから、期間としてはひと月程度だったんじゃないでしょうか。ですからキャラクターデザインに関しては、なるべく簡単に描ける絵にしつつ(笑)、顔や目の作りをキャラごとに変えて、分かりやすくしようと心掛けて作業しました。その意味では、ロアビィのデザインはちょっと失敗でしたね。実は顔のパーツに全く特徴がなくて、ヘルメットを被ったら誰が判りませんから。反対にウイツツなんかは、割と上手く行ったキャラだと思います。

ただ、個人的には動きのある楽しいキャラクターの方が好きなので、こういうリアルな作品のキャラを作ろうとすると、どうしても原理が出る気がするんです。フィルムで見るとそうでもないんですが、ラフの時は等身を伸ばそうとするあまり、足が異様に長くなったり絵もありました(苦笑)。

その他のキャラについては、どうですか?

ガロードに関しては、見た目に特徴を付けたいという高松監督の意向で、髪型にポイントを置いています。具体的にはもみ上げと、髪の跳ね上がっている部分ですね。ガロードやサラは比較的難航した方ですが、一番苦労したのはランスローですね。「もうちょっと年齢上げてくれ」と指示されたんですが、年齢を上げるとどうしても上手く描けなかつたんですよ。だから「見た目が若い」と言われる度に、胸が痛みます(笑)。

オルバとシャギアは、初期のデザインはもっと少女マンガっぽいラインだったんですが、高松さんから「NIGHT HEAD」の兄弟っぽく」という指示があって、それでかなり変わりましたね。カリスは当初悩んだんですが、設定制作の竹内崇さんに「例えば薪尾望都(ヨリ)みたいを感じ」と言われて、5分でラフが描けました(笑)。キッドは企画段階の設定ではおじさんキャラだったんですが、あの大胆な改造は大人の仕事じゃないということで(笑)、いっそ子供でいこうとなったようです。ジャミルは、僕の中ではハーロックのイメージなんです。独特なもみ上

げは、長髪の代わりに顔の露出部分を減らすため、サングラスは、ストレートに「謎の男」の象徴ですね。

大車輪の作業現場

実棚に作業が始まったのは?

確か12月の末くらいだったと思います。僕が地方にいるので、第1話の打ち合わせは高松さんや森邦宏さんたちがスタジオ・ダブまで来て下さったり……打ち合わせもなかなか出来ない状況で、色々と迷惑をお掛けしました。

クレジット上では、僕と佐久間信一くん、高谷均さんのが作画監督として交互に出ていますが、実際には毎回3人で当たっていたんですよ。で、もっと恐ろしい

ことには、根本勝紀くんと高橋晃くんを加えた5人だけで、ほぼ毎回の約3分の2のレイアウトとか第一原画(ヨリ)を引き受けているんですよ。オープニングもダブで作画していましたし。……今考えても、何であの状態で作れてたのか分からない(笑)。だから、「もうちょっと何とかしたい」と思う部分があつても、やっぱりあれが限界だったんでしょうね。

作画修正に関しては、「設定から外れてもいいから、感情の出る場面では強めの絵に直そう」と心掛けていました。全部を統一しようとしてもあの状況では平坦になってしまいますし、印象の強いカットが1つで

もあればその回の作画が良く思えたりするじゃないですか? 第27話「おさらばで御座います」のリー将軍の最期や、ガロードが泣いたり叫んだりして感情が出るシーンは、こっちも自然と力が入りましたね。

「「「ガンダムX」」を振り返ってみて、いかがですか?

アニメーターを辞めてしばらくは、背が痛くて「「「ガンダム」」は一切見られませんでした。それだけ本当に全力を注いでいた作品だったんですね。正面などころ、「「「「ガンダムX」」」で自分の限界が見えてしました感じはありましたね。ただ、やっぱり今見ても面白い作品だと思いますし、今回のDVD化でちゃんと評価されて欲しいと思います。

(2004年10月六本木にて撮影)

(左)根岸健太
日本を代表する少女マンガ家。代表作は「ボーカー一族」「トーマの心臓」「11人11話」「スター・レコード」ほか。
(右)第一原画
ラフ状態の原画を描く役職。原画を「第二原画」に任せると、担当原画監督が可決となる。

PROFILE

アニメーターとして参画した作品には「機動戦士VII ガンダム」の作画・8の戦闘伝・暴れ空母の章」「キャラクターデザイン・作画監督」「魔動警察」「ローライダー」「PATLABOR ON TELEVISION」「絶対魔獣ライジンジャー」「機動戦士VII ガンダム」「魔動戦記伝G ガンダム」「新機動戦記G ガンダムW」、ブレイブアーティスト「魔動戦士G ガンダム」(作画監督)など多数。現在はコナミコンピューエンターテインメントジャパンに所属。『アーティファシリティ』『ZONE OF THE ENDER』『ZONE OF THE ENDER II』に参画。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

Let's try Sketch! by 西村誠

by 西村健司

本項は「アニメティア」(学研発行)に連載された、
キャラクターデザイナー・西村誠芳による
「西村誠芳さんのお絵かき教室」を再構成したものである。
メインキャラクターのメイキング。
および西村氏によるコメントをご覧あれ。



これまでロゴンダムなどで、デザインを手がけてきましたが、ゼロから作りだすオリジナルのキャラクターデザインは初めてです。主人公のガロードは、とにかく明るく元気、爽やかでかわい少年にというのを意図に置いてデザインしました。その分子っぽくなりましたが、自分の想いやすいタイプでもあります。ポイントは耳のところのひとつずじの髪の毛です。よくある耳ではありませんが、監督の注文で、視覚的なポイントがほしいかったのですから、ファッショニについても、監督から「現代の若者風」という指示があったので、ガロードに限らず全体に、ルーズに廻すした現代風の髪になっています。

Tiffa Agili



「え」のメインキャラは、どれもしもあがるまでにかなり試行錯誤しました。ティファは監督から「神秘的」いう注文だったので、それをどう表現するかいろいろと考えましたね。髪を短くもしてみたり……今の髪型に落ち着いたのは、第三回くらいからです。

吉田は、なんべく身体のラインがでないような顔にしたいという感覚があったので、ペルシャの岩猫風のようなゆったりとした「シニ・スタイル」の顔も描いてみました。どうやって肌の露出度をおさえるかばかり考えていたようですが、完成度が高めになりました。

色については注文を出しませんでしたが、ティファは想っていた以上にいい色になったようです。

Jamii Neato



ミルの特徴といえばミニアゲですが、自分でどうしてこんなミニアゲたのか、もう覚えていません(笑)。頭を廻しめにしたほうが容麗麗からかもしれません。ぼくの個人的な感想で、松田原作のような力を出したかったキャラです。39歳のためにかいた、サングラスをとつミルの設定が、「GX」のキャラチザとしての最後の仕事になりました。ミルの目は、僕としてはこれしかなかったと思うのですが、いかがでしょう。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

444

映像特征

10

WITT-SOU
ウイツツ・スー

1 まず頭の形をとって
2 目・鼻・口の位置決めて
3 髪の形をちょっと細かく

ロアビィ・ロイ
Roybae Loy

1 目のUPだよ!!
2 タマゴですよタマゴ!!
3 カッパじゃないよカッパじゃ…
4 ほ…まとまと

トニヤ・マーム
Toniba Maime

1 まずは頭部をタマゴで!
2 私がトニヤ・マームです

「G」の中でも、ラインであるガンダムパイロット系のキャラは、現実のファッションでいきたいという監督からの注文がありました。それで、ガロードやロアビィは、見た目を現代若者風に作ってあります。けれどウイツツの場合は描っている方が少ないので、最初からパイロット風にフライトジャケットを着せることにしました。髪型のモデルにしたのは、イチローです。あがってきた色指定を見ると鮮い色の金属だったので、一瞬迷ったんですけど、それででっかり派手めの色がつくかと思っていたら、なんと黒だった…(笑)。基本的に僕は、色彩設計にはノーグッズです。

Salia_Tyrell
サラ・タイレル

1 基本となる形をとります
2 各部のバランスをとります
3 徐々に形をまとめます

目のUP!!
1 キメるときゃキメるぜいっ!!
2 フューリー、シャーフィッシュもボリューム
3 フルーツ風味
4 サラはサラサラッ…

トニヤ・マーム
Toniba Maime

1 まずは頭部をタマゴで!
2 で、髪をのっけてみましょう
3 細部を入れていきます

トニヤについて、最初に監督から「イケイケ系の女の子」というキャラクター説明がありました。それを聞いて、「ああ、じゃあヘン出しちゃうか」と思いつき…ああいう女の子ができあがりました。見た目がわいく、でもだからといってあまり幼い感じになりすぎないように心がけたのを見ています。強調したいのに金属、という色も、色彩設計の方が考えたものです。金属かな、とは思っていましたが、肌の色はもう少し白人っぽい色をイメージしていましたので新鮮でした。地味というより、小麦色に慣れているといったほうが、トニヤのイメージにはぴったりですね。特に人種的なものだとは思っていません。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

エニル・エル

目は、セミー
セ・アーティ
エニルは
筋付いたの
アーティアーテ
ト頭を取る事
でかく…

① 眼の形をとります

目のUP

目は、セミー
セ・アーティ
エニルは
筋付いたの
アーティアーテ
ト頭を取る事
でかく…

④ エニルおねえさま♪

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

目

Shagia Frost
シャギア・フロスト

Oiba Frost
オルバ・フロスト

1 私の顔は面長です
2 例によって全体のバランスを
3 細かく描きこんでいきます
4 シャギア・フロスト一丁あがり!

1 よーするにタマコです
2 で、目・鼻をおくワケです
3 そして、まとめてみませう

「NIGHT-HEAD」というカルトドラマを知っていますか? 超能力を持つ双子の兄弟が主人公なんですが、シャギアとオルバの二人を作ったとき、高橋留美の頭にはこのイメージがあったようです。超能力兄弟で、双子でありながら性格とか見ためは全然似ていらない、という部分で、シャギアが大柄で、オルバが小柄なのもそのせいでしょう。ほく自身「NIGHT-HEAD」を見たことはないんですが、脳がやってるかは知っていたので、武田真治の写真見ながらオルバを描いてみたりもしました。もっとも今、顔にイメージは全然残ってないですね。顔があるのは髪型ぐらいかな。性格も全然違いますし。

余談ですが、MS名「ベルティゴ」は英語にするとvertigo、「めまい」の意。ブリティッシュ・ロックの邊は、元ネタを存じかねませんね。

(初出) 1997年2月「アニメディア」2月号付録「機動新世紀ガンダムX Memorial Book BELIEVE」より当時掲載していた内容をそのまま再構成したもの。

Earth Designs

ガンダムエックス

主役ガンダムとして、細身のシルエットと「大柄を背負ったガンダム」というコンセプトが實かれた。その発想の原点は、佐々木小次郎の長剣であったという。

第三稿

第二稿

第一稿

第四稿

第五稿

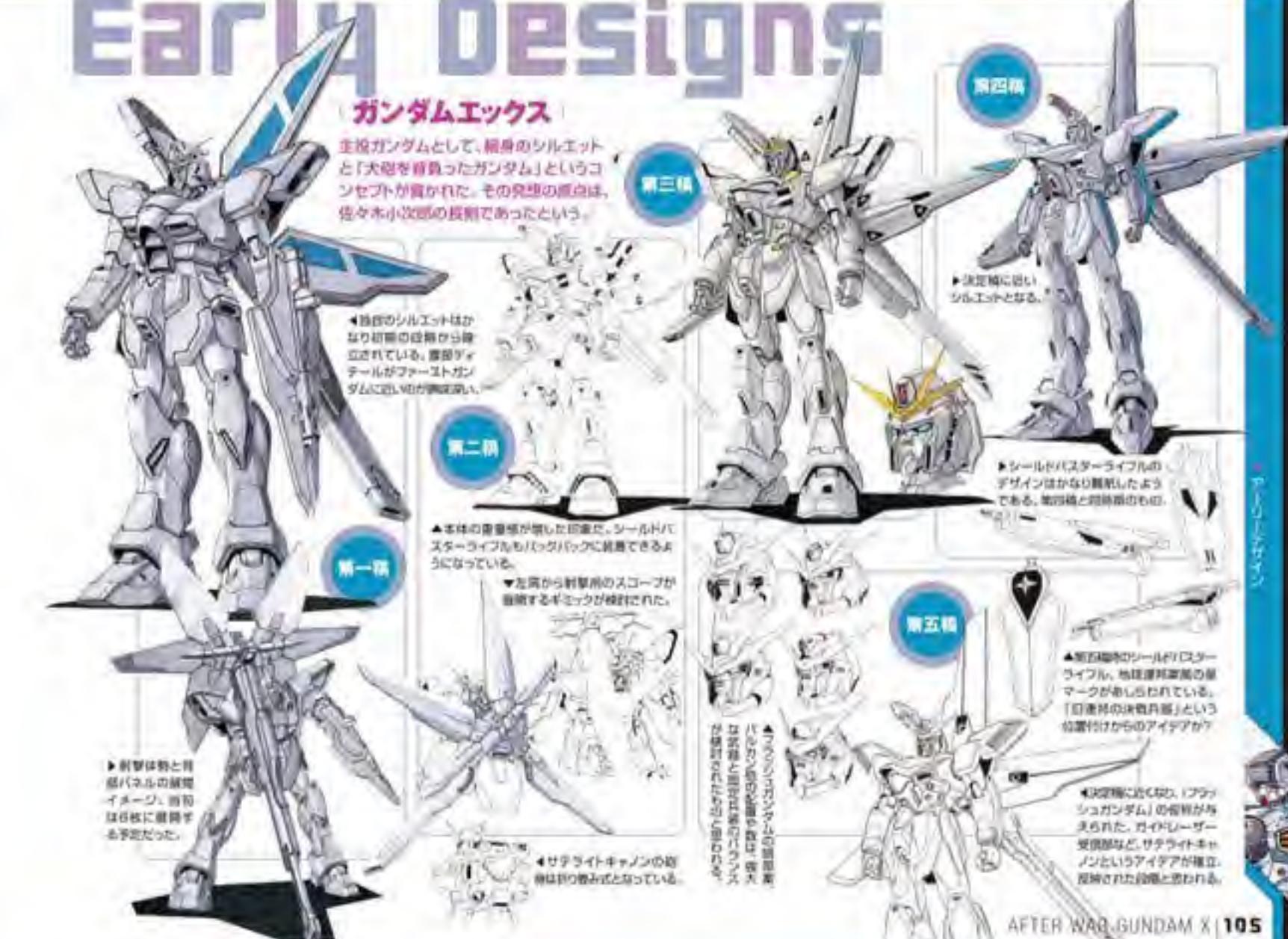
△頭部のシルエットはかなり初期の段階から確立されている。腰部ディテールがファーストガンダムに近い印象が強くなっている。

△本体の重量感が強いためだ。シールドバスター・ライフルもパックバックに装着できるようになっている。

△左肩から射撃用のスコープが装着するギミックが検討された。

△頭部面とシールドバスター・ライフル、地理測定装置のマークが取り去られている。「日産特許出願登録」という記載付けからのアイデアが

△頭部に取り付けた「フレッシュ・ガム」の頭部は、頭部と頭部の接続部には、



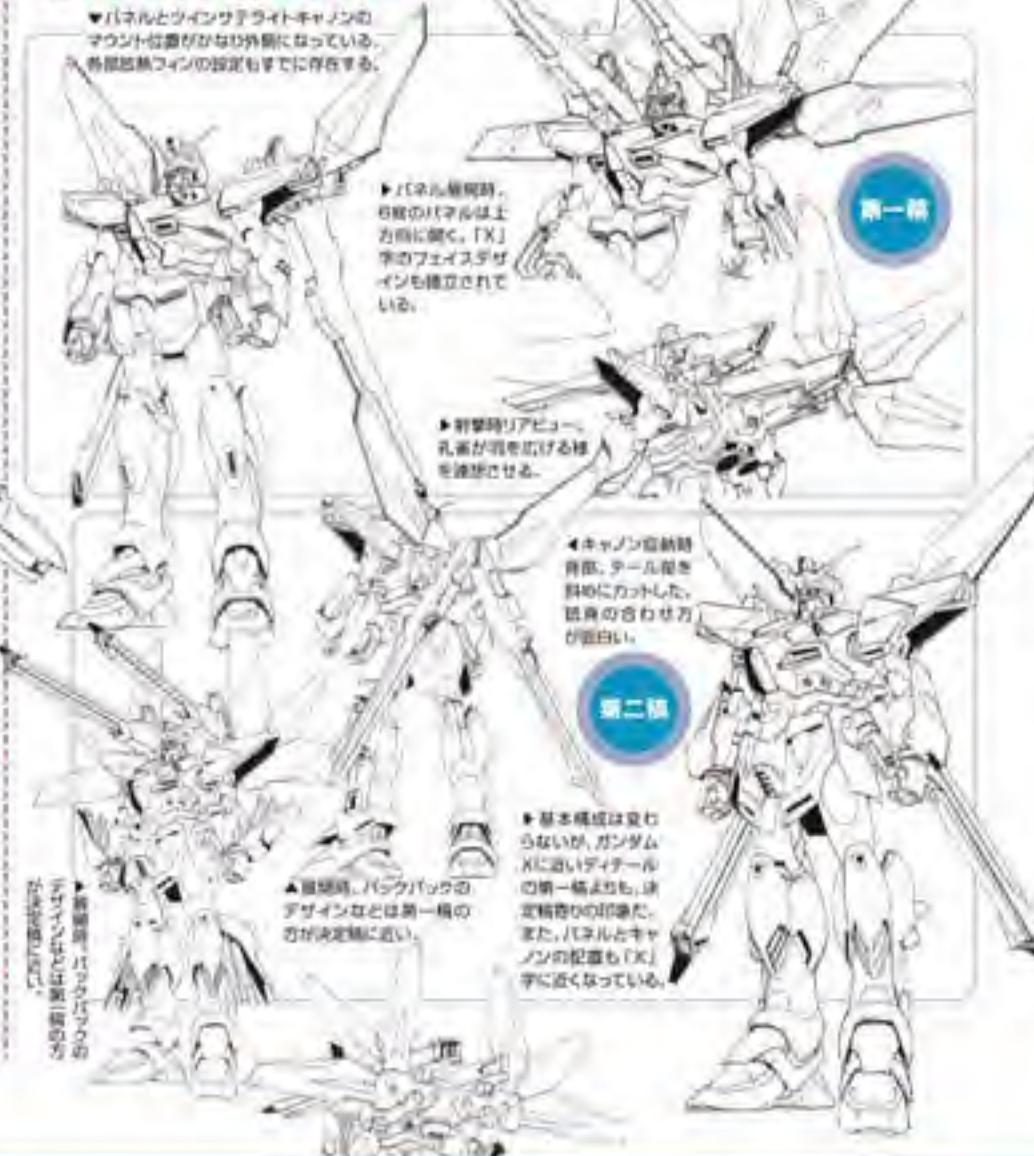
※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

Early Designs

ガンダムエックス ディバイダー



ガンダムダブルエックス



ガンダムエアマスター



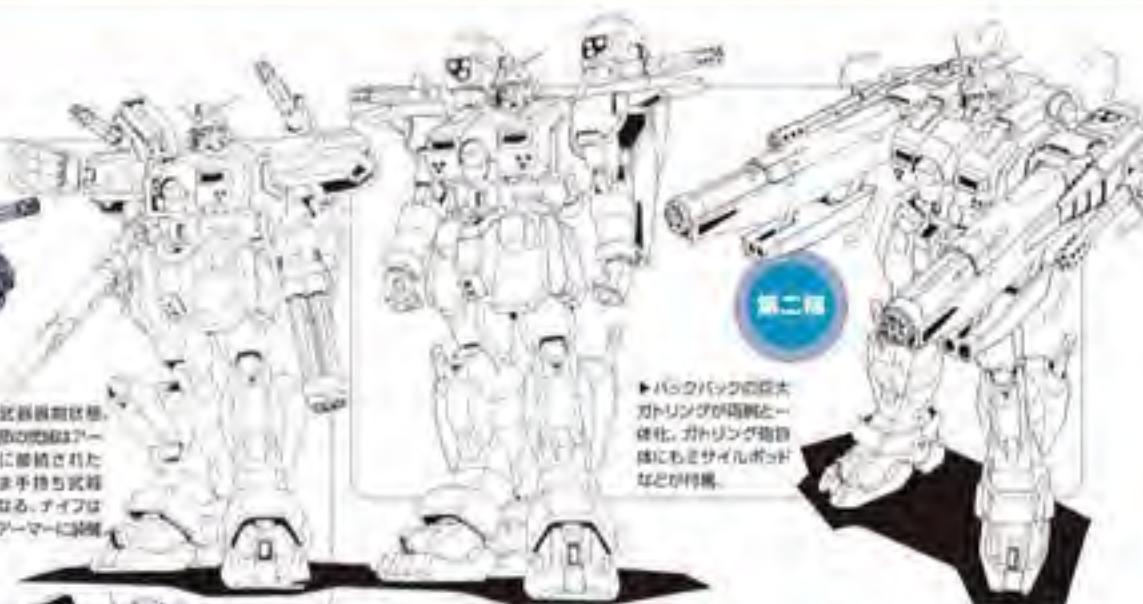
ガンダムエアマスター・バースト



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

Early Designs

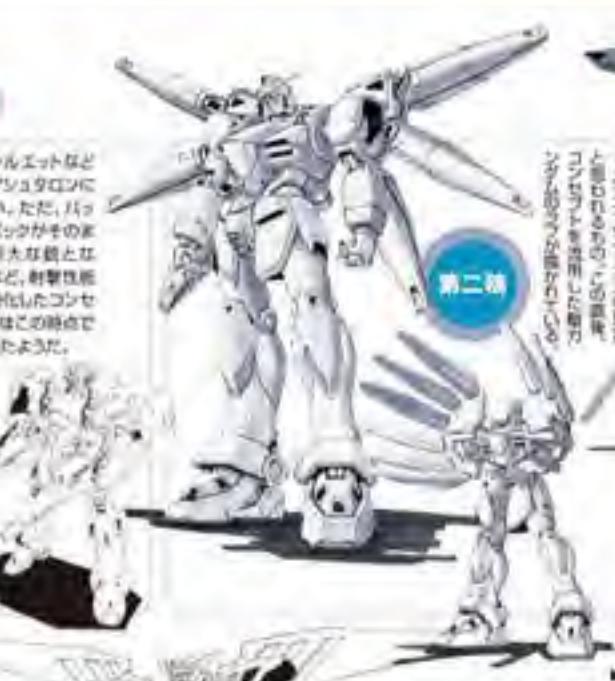
ガンダムレオバルド



ガンダムレオバルド・デストロイ



ガンダムヴァーゴ

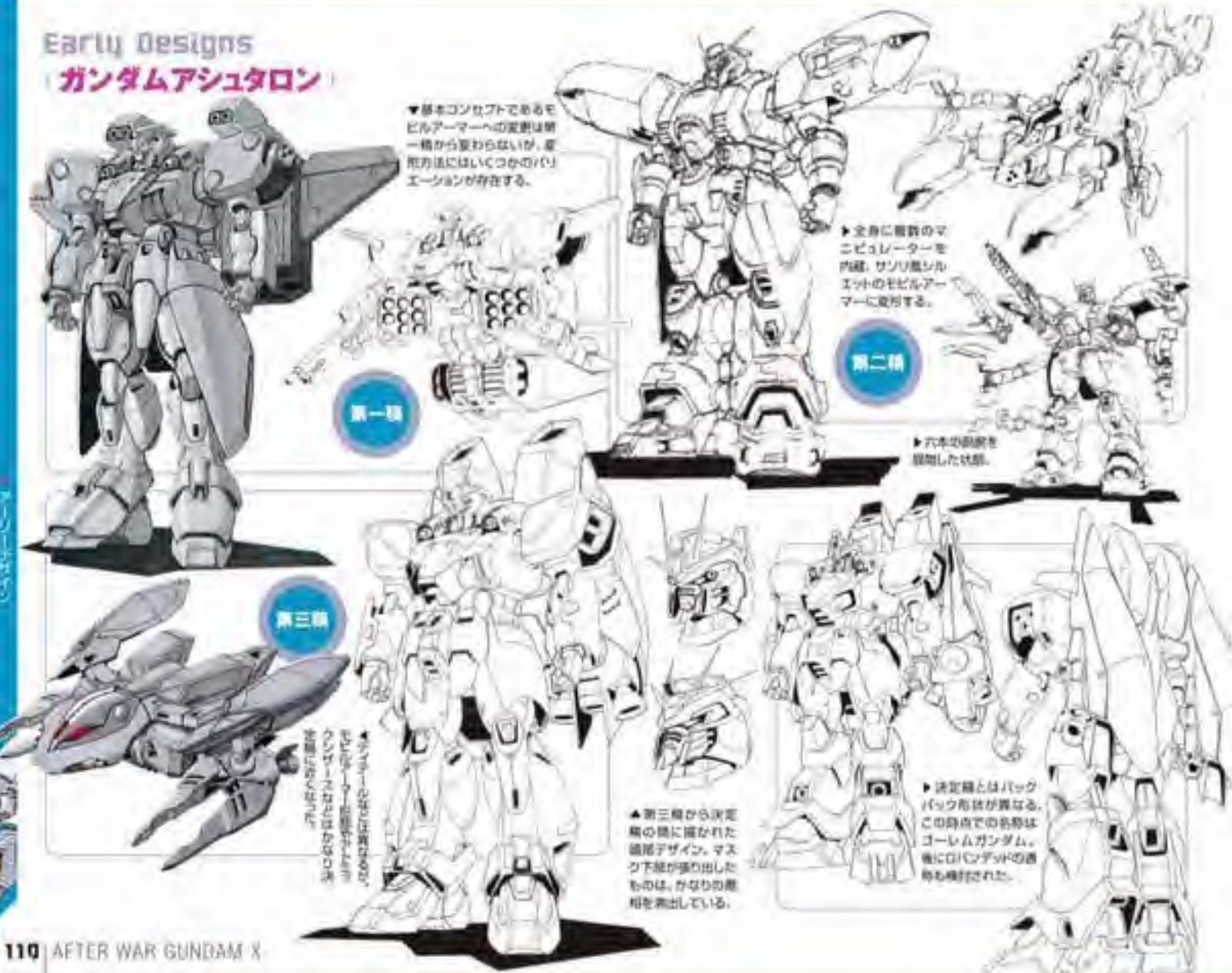


ガンダムヴァーゴ・チェストブレイク



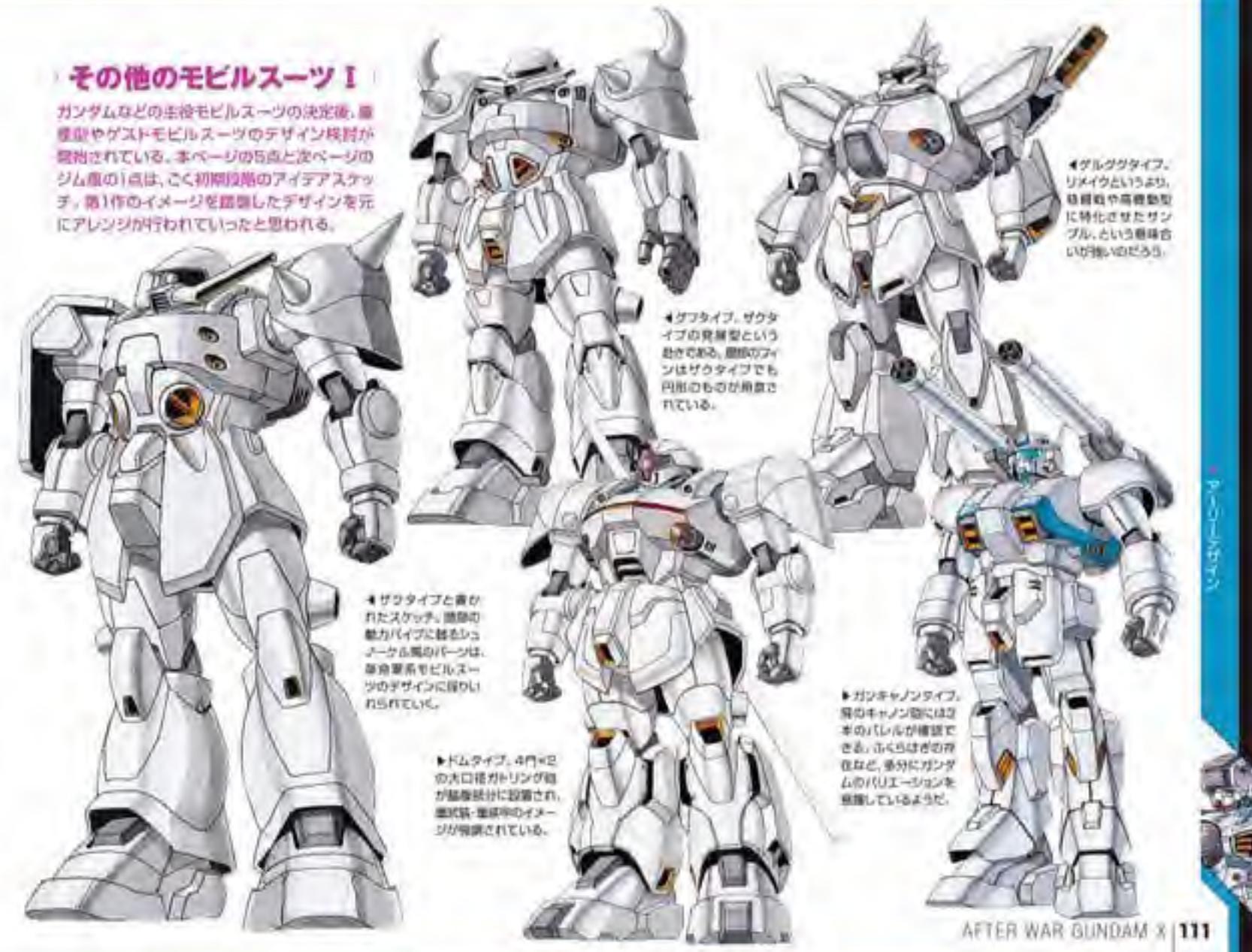
※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

Early Designs ガンダムアシュタロン



その他のモビルスーツ I

ガンダムなどの生産モビルスーツの決定後、筆頭型やゲストモビルスーツのデザイン検討が開始されている。本ページの5点と次ページのジム系の1点は、ごく初期段階のアイデアスケッチ。第1作のイメージを踏襲したデザインを元にアレンジが行われていったと思われる。



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

Early Designs

その他のモビルスーツⅡ

下記のジムタイプを含む6点のアイデアスケッチからほぼ10日後に提案された完成案。アイデアスケッチと比較することで、本稿登場のモビルスーツが、第1作のMSをベースに発展したことがよく解る。シルノークル画の墨塗による、イメージの統一線も確認したようだ。



Interview

石垣純哉

Junya Ishigaki

メカニックデザイナー

ファーストガンダムと「ガンダムX」の接点

—「ガンダムX」参加のきっかけは?

高岡(秀行)プロデューサーに声をかけていただきました。ガンダムは大河原(邦男)さんがやるので、他のメカをお願いしたい、とのことでした。作業はフリーテンのラフから始めました。モビルスーツは大河原さんのラフが上がるのを待っていたので、先に地上戦艦から進めたんです。荒廃した地球から始まるところとか、地上戦艦という設定がそれまでのガンダムっぽくなかったりして戸惑いもありました。高松監督からの発注では、地上戦艦のブリッジは第二次世界大戦の戦艦のイメージで、という話だったんです。でも、宇宙大戦の後とはいえ、デザインラインまで古くなることもないんじゃないかな……とか思っちゃったり、あの頃は苦かったんですね(苦笑)。

— ジェニスやドートレスのようなファーストガンダムのリメイク的モビルスーツが登場していますね。

高松監督から大河原さんへの発注は、「ザクにあたるもの」とか「GMIにあたるもの」みたいに行われていたんです。すると、大河原さんはオリジナルデザインを描いた方ですから、かなり元の形に近い物が上がってきました(本解説書111ページ掲載)。そこで、「ガンダムX」のモビルスーツ・デザインの方向性は、ファーストガンダムを意識した物になっていきました。

石垣さん自身はどのような心づもりで作業に臨まれましたか?

以前に参加した「Vガンダム」は結構好きにやらせてもらえたんです。あえて、ファーストガンダムに拘られないスタイルはどうだろう? と思いました僕なりにモビルスーツを追求してみました。とはいって、それはそれで反省点もありまして、次の「ガンダムW」ではファンのニーズを意識したオーソドックスな船を描いてみました。マグナックとかがそうですね。「Vガンダム」「ガンダムW」の時はカトキ(ハジメ)さんがいらっしゃいましたが、「ガンダムX」は僕一人でやらなければならなかつたので、色々と考えました。それで、僕なりの結論はユーザーのニーズを踏まえたうえで、新しいガンダムを構築しようということだったんですが……。

ハードな作業現場

当時の作業状況はどんな感じでしたか?

当時を思い出すと涙が出そうですよ。また、新型出るんですかー! って(笑)。描いた絵の数で言えば「Vガンダム」より多いですね。中盤以降、ほとんど毎回、新型モビルスーツが登場しますからね。元々存在する機体のマイナーチェンジだったら良いんですけど、みんな新型で(笑)。最初はジェニスのカスタムタイプを毎週何バターンか登場させようという話があったんですが、画面ではあまり細かい違いを表現できないんです。最初の頃は「ザングル」みたいな世界でしたから、思い切って牛の角みたいなバーツを付けたりもしたんですか……。それで新型モビルスーツのラッシュが始まったんだと思います。本当に大変な状況でしたが、やれといわれればヤダとは言えませんからね(笑)。あの頃は昼間は「ガンダムX」、夜は「天空のエスカフローネ」をずっとやっていて、後半は「ガンダムW」の「Endless Waltz」も入ってきました。今思うと本当に大変でしたね。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

——気にいっているデザインについて教えてください。

ベルティゴでしょうか。キュベレイの「ガンダムX」バージョンみたいな感じで描きましたが、最初はもっとガンダムっぽくしようと思っていたんですけどね。ガンダムに似てれば、プラモデルを出してもらえるかもしれないとか思ったりして(苦笑)。ワイスラーピーも好きですね。あと、パイロンです。僕としてはあれぐらいのデザインを「ガンダムX」のデザインラインのデフォルトにしたかったんですよ。モノアイじゃないし、ザクとも違うんだけど、ザクっぽいっていう。あとはクラウダかな。ビーム砲一発でやられるような装甲ではなくて、溶けるけど行動できるという設定なのですが、これは本屋の方でも上手く活かされてましたね。

9年目の「ガンダムX」への想い

——本製品のパッケージイラストについて、コメントをお願いします。

今回の描き下ろしは、ガンダムエックスのデザインはかっこいい!ということがストレートに伝わる絵を描かせていただきました。決して深い意味はなくて、デザインというものの接し方が変わってきただけなんです。放送当時に発売されたレーザーディスクのジャケットイラストが、若氣の至り以外の何物でもないものになっていることが今とても悔やまれまして……。今なら客観的に言えますが、間違ったアピールをしていたと思います。プロの絵描きとして、元のデザインを伝えることがどれだけ大事かを痛感していまして、その反省がDVDのイラストに反映されているんです。

——今、ガンダムシリーズを振り返っていかがですか?

DVDの発売が決まって喜んでいるファンの方の声を聞くと、自分の辛い思い出ばかりが浮かんできて戸惑ってしまうんです。この人たちにどう応えてあげれば良いんだろう、って。もう10年近く前の仕事ですから、今ならこう描けるのに、という後悔ばかりが出てきてしまうん

ですね。でも、「ガンダムX」を含めたガンダムシリーズに関わったこと自体良かったと思っています。ガンダムをやったから今の自分があるという自信もありますし、あの時に頑張ったことは無駄になっていないと思います。若手のメカデザイナーにいつも言うんですが、ガンダムに関われるのなら、どんどん関わっておいた方が良いよって。やっぱりガンダムをやると、世間の認知度が全然違ってきますしね。そこから仕事を広げて、継続できるかどうかは本人の実力次第ですから。

——ありがとうございました。

(2004年11月 サンライズにて収録)



PROFILE

1987年11月22日、都筑原出典、「勇者エクスカイザー」のグスト・メカデザインでデビュー。ガンダムシリーズには「ガンダムX」の他、「機動戦士ガンダムFB」、「機動戦士Ζガンダム」、「新機動戦記ガンダムW」(新機動戦記ガンダムW Endless Waltz)、「Ζガンダム」等に携わっている。現在はアニメーションやゲームの新企画にメカデザイナーとして参画している。



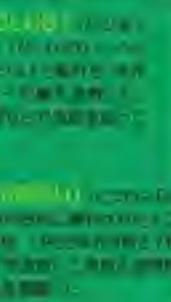
goods

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

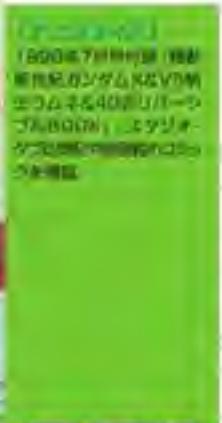
単行本



雑誌展開



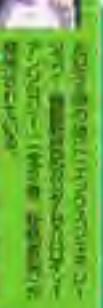
付録冊子



コミック作品



マンガ



グッズ

グッズ

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«««

映像特典

»»»

ときた洸一

Kotikitoh Takanori

漫画家

漫画が好きになって本編も見てもらえるのが一番うれしいですね

最初にガンダムに興味をもつた経験についてお聞かせください

ファーストガンダムを高校時代にTVで見始めたのが個人的なきっかけですね。最初に見たのは第11話です。そこから漫画やガンプラにハマっていました。専門学校を卒業した後、モデルの小澤謙三さんと出会って色々な方を紹介してもらいました。その中に「コミックボンボン」の編集に携わっていた安井(ひさし)さんかいいらっしゃったんです。安井さんは「MSV」や武者ガンダムの企画を立ち上げた伝説的な存在の方で、大変お世話になりました。やがて、安井さんのつてで「ボンボン」や「テレビマガジン」のお仕事をいただけたようになったんです。

一方で、漫画のコミックを読むようになったのはいつ頃ですか?

「コミックボンボン」の「武者ガンダム武芸帖」です。やまと虹一先生が描かれるということだったのですが、やまと先生がお忙しいということで、安井さんからお説明があったんです。その頃はイラストが生な仕事だったのですが、以前マンガ家を目指していましたので、チャレンジしてみました。すると、ありがたいことに評判も良くて、漫画の仕事をいただけたようになったんです。やがて「Gガンダム」を描くことになりました。TVシリーズのガンダムの漫画を描くのはこれが最初になります。

TVシリーズを漫画にまとめるにあたって大変だったことはありますか?

長い物語を編集してまとめるのは向こむな作業なので、苦にはなりませんでしたが、進行のペースをつかむのが大変でしたね。雑誌に漫画が載った時に、独自の味付けとして来週の話も載せたい、来月までに出てくるモビルスーツを何体か出したい、という欲求があるんです。とはいっても、アニメーションも同時に進行で制作しているので、デザインの決定が遅れることもありました。とりあえず連載では影で描いて、単行本の時に色をつけたり、とか(笑)。あと、掲載誌が「ボンボン」ですから対象年齢が低いので、表現も分かりやすいものにならんでしょうね。

なっています。僕としては漫画を見てガンダムが好きになって、TV本編も見てもらえるのが一番嬉しいんですよ。基本的にアニメ本編のイメージを保ちながら、多少は子供向けにオーバーに表現したり、というバランスを心がけています。むしろ全然違うものにするのは簡単なんですが、漫画とテレビでキャラクターが違っていたら子供はイヤだと思うんです。僕も子供の頃にそういった経験もあるので、なるべくキャラクターのイメージは映像作品に近づけるように心がけました。

描きやすかったキャラクター

「GガンダムX」にほどのような印象を持たれましたか?

プロットを最初に見た時に、「Gガンダム」や「GガンダムW」に比べると、宇宙戦争が世界觀に存在してましたし、一番ファーストガンダムらしい話だと思いました。あと、主人公のガロードがティファを守るために戦うというポジションは、お話をとても作りやすい部分でしたね。

「GガンダムX」に描かれたキャラクターを教えてください。



▲コミック版GSEEDの四惑星シーンで、ジャミルのガンドムエックスを対戦したモビルスーツ。メアハイド、おきた氏のオリジナルデザインである。ジャミルのガンドムを打ち落としたモビルスーツを想定して描いたという。



▲描き好七コミックス第3巻の表紙イラスト。CGで描かれたガンドムエックスは、ジャミルの想定したカラーリングのことである。

キャラクターデザインについて

西村さんの絵は記号がハッキリしているので、描き分けしやすかったですね。「GガンダムW」の時は微妙な線を拾わないとい、ヒロノのかトロワなんか区別しづらかったりしましたから。西村さんの線を出せたかどうかは別ですが、個人的に「GガンダムX」の頃から、やっと人物に見せられるような絵になってきたかと思ってるんです。そういう意味では「GガンダムX」のキャラクターが僕を勧めてくれたという感覚はありますね。

「GガンダムX」以外に描いてみたいTVキャラクターはありますか?

今はガンダムを描かせてもらえるだけで十分だと思っています。僕はガンダムって、音楽でいうところのクラシックだと解釈しているんです。だから、いろいろな指揮者がいて良いと思うんですよ。それによって表現が悪くなることはないですから。むしろ漫画を通じてガンダムに対する視野が広がっていいって、そこからTVを見てもうのも良いと思います。個人的には機会があれば、「GガンダムX」や「Gガンダム」の外伝を描いてみたいですね。

ありがとうございます。

(2004年1月 千葉市にて取材)



▲DVDミックス発売記念書き下ろし色紙。

おまけ

1961年4月11日、千葉県出まれ。漫画家。代表作は「ザ・グレイテスト・トルネ」(機動戦士GUNDAM)「機動戦士GUNDAM W」(機動戦士GUNDAM W)「機動戦士GUNDAM W ENDLESS WALTZ」(機動戦士GUNDAM W ENDLESS WALTZ)「機動戦士GUNDAM W ローワン」(機動戦士GUNDAM W LOWAN)「機動戦士GUNDAM 閃光のシャア」(GUNDAM SEED DESTINY ASTRAY)「機動戦士GUNDAM SEED DESTINY ASTRAY」(GUNDAM SEED DESTINY ASTRAY)を連載中。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

樋口康雄

Yasuo Higuchi

音楽

ガンダムXのBGMは3週間で一気呵成に書き上げました

「機動新世紀ガンダム」に既ねられた感想からお聞かせください。音楽プロデューサーの太田敏明さんを通じてお話をありました。彼とはずっと前から知り合ったのですが、この仕事を引き受けるにあたって、僕は太田さんに2点ほど確認したことがあります。『僕もそんなに若くありませんから、これから先、アニメの仕事を多く引き受けられません。作品の内容というよりも、この仕事が僕の残りの作曲活動の中でそれなりの意味を持つ作品になりえるでしょうか?』と。太田さんは『絶対そうなる』とおっしゃってくれました。もうひとつは、音楽のレベルです。別にアニメーションを軽視しているわけではありませんが、この前にやった『小公主セーラ』が音楽として高いレベルを保てたので、今度はどうなのかと。それについて『レベルはいくら高くても良い。ただ、難解なものは困る』とおっしゃる。それでお引き受けしたのです。後に太田さんが『ガンダムでは樋口さんの印象が一番強い』とおっしゃって下さったのですが、これは僕を前にした言葉なのかもしれません、嬉しかったですね。

『ガンダムX』の物語に対する印象はいかがでしたか?

『ガンダム』というタイトルは知っていましたが、ロボットが合体したりするのかどうかと思っていました。でも、実際に見たら全然違っていましたね(笑)。僕、こういう物語が好きなんですよ。若者が主人公の、いわゆる青春ドラマが、ヒーローのガロードが気取っていない。そこがいいなと感じ、やりたいと思いました。

ガンダムXの作曲スタイル

— 第1話でガロードがガンダムを見覚する場面の音楽など、音楽と物語の動きを一体化させた感じが楽しかったです。物語にあわせて作曲された部分もあったのでしょうか?

それを言っていたら嬉しいです。それは、僕と音響監督の浦上靖夫さんの勝利だと思います(笑)。いわゆる縫り詰め方式で、劇伴のメニュー、シナリオとキャラクターの設定書だけで作曲しました。僕がこれまでの劇伴の仕事で見えてきた縫り詰めのコツと、ずっとガンダムに携わってこられた浦上さんの技でしょう。偶然ですが、演出の生理と僕の音楽がピッタリ合ったのでしょうか。劇伴のメニューを作ったのは浦上さんです。通常の劇伴メニューというと『ガロード嬉しい、悲しい』とか無味乾燥なものが多いのですが、浦上さんのメニューは作曲家をやる気にさせる、作り込んだ物だったんです。

— ガンダムの音楽は3回にわたって作曲・録音されていますが、一曲一曲がとても緻密です。それぞれ作曲に費した時間はどれくらいでしたか?

僕は早いですよ。だいたい3週間ぐらいで一気呵成に書き上げたと思います。作曲に入るときは、自分を曲が書ける状態、一種のトランス状態に持っていくわけです。その状態に入ると脳の演算の速度が上がって熱くなる。その間、作曲以外のことはまったく何もできません。僕に限らず作家の方は皆さんそういうところがあると思うのですが、作曲の仕事は、次回にその状態(作曲できる状態)に自分を持っていける保障がない。それが、ものすごく不安なんです。精神的に落ち込んでいたりすると、もう駄目ですね。『ガンダムX』の場合、毎回2週間で書き上げて、残りの1週間でスコアをチェックしたと思います。後でスコアを見ると、自分でもよくこんな短期間で書き上げたなって驚くことがありますね。

オーケストレーションの秘密

— 本音楽とバーカッションが織り成す色彩感、女声ヴォーカルや合唱などオーケストラ(人声)を組み込んだ進行のあるオーケストレーション、それを具体化していくレコーディングの過程についてお聞かせ下さい。

シリアルミュージックの作曲でもそうですが、オーケストラの編成は僕流のものです。普通のオーケストラとちがってファゴットが入っていないなどとか。ラテンバーカッションが印象的のことですが、クラシックのプレイヤーの演奏でスコアに書き込んだものです。シンセサイザーは打ち込みではなく、プレイヤーがその場で演奏しています。シンセは弦楽器やリズムセクションの代用品ではなく、ひとつの楽器だと思っています。合唱が出てきますが、これは特に要望があった訳ではなく、作曲しているうちに欲しくなったのです。混声合唱的な歌い方ではなく、マーラーの交響曲「復活」のような雰囲気になりました。レコーディングのタクトは僕が描っています。演奏のプレイヤーは誰でもよいというわけではなく、全員指名しています。ピアノでは、美野春樹さん、菊池ひみこさんに参加していただきました。あるプレイヤーが『これだけ重い曲を書いているのに何ですぐにOK出すの?まだ演奏が出来上がっていないじゃないか』って言っていたそうです。僕は作曲にすごく集中しますが、気が短いのか、スコアが出来上がりちゃうと気を抜いてしまうようです(笑)。録音エンジニアの吉田健之さんの技術も素晴らしいと思います。

— いま、『ガンダムX』を振り返って

結構、難しい音楽を書いたのですが、それが抵抗なくスッと受け止めていただけたのなら、それは作品自体のクオリティが高いからだと思います。オーケストラから新作を頼まれて書くこともあるのですが、初演だけで終わって再演されることはあるのですが、こうやって繰り返し歌い

ていただけるのは、ガンダムの音楽だからということもあるのでしょうかが、ガンダムを通して僕の音楽に关心を持っていただけたら、それは嬉しいことです。後でガンダムのコンサートのために作った曲(プログラム)タイトルは『月は見えているか』がありますが、これはスコアでは『バイオリンコンチェルト・ティファ』ってタイトルなんです。終盤にかけて、もう少し音楽を書き足したかった気がしますし、不完全燃焼な想いもあります。時々、物語の本線から離れたエピソードがありましたが、それを振り下げて、そのための音楽を書いたら面白いでしょうね。ガンダムの新作があれば、これは是非やらせていただきたいと思います。手塚治虫さんと『火の鳥2772愛のコスモシーン』の仕事をした時に、『これから、いろんなアニメの仕事をきますよ』といわれたのですが、これがそのひとつだと思うと、とても感慨深いですね。『機動戦士ガンダム』監督の富野(由悠季)さんも虫プロのご出身であるわけですし、

(2004年11月 東京・都ホテルにて取材)
インタビュー:早川尚、構成:大塚一志

1962年10月13日、東京都出身。小学校時代からピアノ曲やアンサンブルの作曲を始める。高校時代にボーカル・インストゥルメンタルグループ、シンガーアウトのメンバーとしてプロとして活動を開始。1972年に作曲、編曲、ボーカル、キーボード演奏、オーケストラアレンジをひとりで手がけたアルバム「Taberピコファースト」でソロ・デビュー。現在に至る。映像作品にも多くの曲を提供しており、「ひむくひむく」(「魔女宅急便」など)、その作品は「パートリーは高い」、アニメーション作品への参加は「火の鳥2772 愛のコスモシーン」(フレーメン・地図の中の天使たち)、「小公主セーラ」(以上、音楽)「ママは小学校4年生」(主題歌の作詞・作曲)。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

<<<

映像特典

>>>

立白盤



DREAMS
発売/キングレコード
品番/10GA100
発売日/1996年5月22日
第1話から第25話まで使用されたオープニングテーマとカラオケを含む「Don't Stop Loving You」とカップリング。ジャケットイラストは西村誠芳。税抜定価971円



Human Touch
発売/エース、販売/アゴロン
品番/AYDM-101
発売日/1996年5月22日
第1話から第14話、および第25話に使用されたエンディングテーマとカラオケ、およびInstrumental Version)。Instrumental Version)は「パンダム・エンディングセレクション」(AYDM-81)にも収録されている。税抜定価777円



Human Touch
発売/エース、販売/バンダイ・ミュージックエンタテインメント
品番/AYDM-115
発売日/1996年5月22日
第1話から第14話、および第25話に使用されたエンディングテーマとカラオケを含む「I don't wanna cry」とカップリング。ジャケットイラストは西村誠芳。税抜定価971円



Resolution
発売/キングレコード
品番/10GA140
発売日/1996年10月22日
第2話から第39話まで使用されたオープニングテーマとカラオケを含む「I don't wanna cry」とカップリング。ジャケットイラストは西村誠芳。税抜定価971円



Golden Horizon
発売/エース、販売/バンダイ・ミュージックエンタテインメント
品番/AYDM-117
発売日/1996年11月5日発売
第27話から第38話まで使用されたエンディングテーマ、カラオケ、「うさむくよ」とカップリング。ジャケットイラストは西村誠芳。税抜定価971円



機動新世紀ガンダムX SIDE.1
発売/キングレコード 品番/10CA310
発売日/1996年7月24日
「DREAMS」「Human Touch」(Warren Whistle)のフルサイズと横口義雄作曲のBGMを収録。初回版はスリーブカートリッジ。ジャケットイラストは西村誠芳。税抜定価2913円



機動新世紀ガンダムX SIDE.2
発売/キングレコード 品番/10CA322
発売日/1996年10月22日
「DREAMS」「Human Touch」(Warren Whistle)のTVサイズ、イーラインブル「POWER by YOU」(高木淳)「嬉しい未来へ」(かわいみか)、およびBGMを収録。ジャケットイラストは西村誠芳。税抜定価2913円



機動新世紀ガンダムX SIDE.3
発売/キングレコード 品番/10CA336
発売日/1996年1月22日
「Resolution」「Human Touch」(re-kiss)「金色Horizon」のそれぞれフルサイズとTVサイズを収録。その他のイーラインブル「Growth」(高木淳)とBGMを収録。ジャケットイラストは石田純裕。税抜定価2913円



※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

オフィシャル 設定集

ガンダムXのモビルスーツの世界観

A.W.0015の地球では、基本的にモビルスーツ(MS)を生産する施設、技術が共に失われています。かううじて、MSを修理、改造するだけの技術は残っていました。

しかし、MS自体は、完全、不完全を含めてかなりの数が残っていました。

大戦の遺物であるMSを、大戦中のパイロットや、メカニック達が戦後の混戦の中を生き残る為に利用していました。それが「MS乗り」の始まりです。

「MS乗り」達は、自らの力の象徴として愛機に装飾を施したり、他種類の部品を取り付けたり、壊れたMSをつなげ合わせたりといろいろな形でカスタムメイド化して行きました。その間に、自ら付けた愛機で愛機を行ったり、他人から通称付けられるMS(MS乗り)も登場してきました。

しかし、人間の性で「MS」と言う力は常に正義に使われるわけではなく、むしろ、悪魔の方に目付く事も多かった。MS自体が凶悪としての価値が高く、利権に間われる事にはMSが関わるという事も相俟って、「MS乗り」と言う蔑称には、ダーティーなイメージが付いたのでした。

ただ、それだけでなく、ちゃんとした「MS乗り」として、名前を附けていた人間もいます。

バルチャーについて

バルチャーとは、本来「ハゲタカ」の意味で、戦後まもなく、大戦中の軍事施設や兵器の残骸をあさつ

て売りさばく者達の事を、いつしかそう呼ぶようになりました。しかし、現在ではもっと幅広い意味で使われるようになっています。良い例が、ジャミルですが、彼のように、MSの回収・修理を良心的価格で行ったり、町々を廻り生活物資の行商を行う等、社会正義の枠から外れず、一般人にも親しみを持たれているバルチャーもいます。バルチャーの世界にも、組織としては確立されてはいないのですが、ギルド的な関係があります。今話題の、グリーズ、ローザ、ロッソがジャミルに協力したように、互いで助け合って生きているのです。そのような関係には、必ず不文律が生まれるのですが、バルチャーを生業にする連中の多くは曲者ですので(曲者でなければ生き残れないのかもしれません)なかなか友好的関係が存在し得ないのが現状です。そして、社会正義がらも外れ、無法の限りを尽くすバルチャーも多い為(多いくらいです)一般人からは、恐み嫌われています。

バルチャーの仕事は、MSの回収・修理だけではありません。月面基地とのシステムの初期時に於ける回廊接続は、色々な電波障害を避ける為に、特殊な手段である「サイコミュ通信」でしか行わない設定です。

なお、一度登録されたMSは、月面基地の検索システムにより自動的に追尾されます。

「スーパーマイクロウェーブ」は、目には見えません。ガンダムXの胸に組んだレーザー光線は、MSの位置の検索と「スーパーマイクロウェーブ」を送信する為のガイドレーザーです。

アルタネイティヴ社について

特戦直後、旧連邦軍の技術士官だったフォン・アルタネイティヴが、ほぼ無傷の状態で放棄されていた旧連邦軍のMS実験施設を接収して、商売を始めたのがアルタネイティヴ社の始まりです。「社」と名乗っていますが、この世界では、「社」としての定義が崩壊していますので、この名はある種の旧世代の人間の持ります。

ただし、フォンが旧連邦軍の技術士官だった事と、旧連邦軍のMS実験施設に残されていた貴重な予備・改良バーツのおかげで、「アルタネイティヴ社」ブランドは甚で人気でした。アルタネイティヴ社のMS部隊に旧連邦軍のドートレスが主流だったのもそのためです。

ところで、フォンがティファを何処から入手したかについては、不明です。ただ、フォンは、旧連邦軍の技術士官だったため、ある程度ニュータイプについて

中の大指」は、本来コロニー撃滅兵器であり、最大出力の場合、一撃でコロニーを落とす程の破壊力を持ります。

本来は複数の中継衛星によって如何なる場所に於いても「スーパーマイクロウェーブ」を受ける事が出来たが、先の戦争によってこれが全滅させられているバルチャーもいます。バルチャーの世界にも、組織としては確立されてはいないのですが、ギルド的な関係があります。今話題の、グリーズ、ローザ、ロッソがジャミルに協力したように、互いで助け合って生きているのです。そのような関係には、必ず不文律が生まれるのですが、バルチャーを生業にする連中の多くは曲者ですので(曲者でなければ生き残れないのかもしれません)なかなか友好的関係が存在し得ないのが現状です。そして、社会正義がらも外れ、無法の限りを尽くすバルチャーも多い為(多いくらいです)一般人からは、恐み嫌われています。

また、無人となった月面基地とのシステムの初期時に於ける回廊接続は、色々な電波障害を避ける為に、特殊な手段である「サイコミュ通信」でしか行わない設定です。

なお、一度登録されたMSは、月面基地の検索システムにより自動的に追尾されます。

「スーパーマイクロウェーブ」は、目には見えません。月面基地とのシステムの初期時に於ける回廊接続は、色々な電波障害を避ける為に、特殊な手段である「サイコミュ通信」でしか行わない設定です。

「スーパーマイクロウェーブ」は、目には見えません。月面基地とのシステムの初期時に於ける回廊接続は、色々な電波障害を避ける為に、特殊な手段である「サイコミュ通信」でしか行わない設定です。

物語の世界設定について

の概況を知っていました。しかし、直面ニュータイプを利用する技術は持っておらず、ティファを研究する事で根本の原理を含めたニュータイプに関する技術を解明しようと思っていたのでした。

その矢先に、ジャミルによってティファを奪取されてしまったのでした。

それ以降は、第一話からの通りです。

物語の世界設定について

「機動新世紀ガンダムX」の物語は「機動戦士ガンダム」(ファーストガンダム)から歴史的に繋がるものではありません。ただ、本作品の中で描かれる15年前の戦争は「ファーストガンダム」あるいはそこから続く世界の何個目かの戦争をイメージしています。(考え方としては、「機動戦士ガンダム」に似たパラレルワールドだと考えて貰えれば、わかりやすいと思います)

この時代、宇宙に人はいるか?について

15年前の戦争によって、地理から宇宙へいく手段がなくなってしまったため、コロニーの人々がその後どうなったかは判りません。ただ、スペースコロニーは基本的に自給自足できるので、無傷のコロニーがあれば人間はいると思います。

ニュータイプについて

ニュータイプについては「ファーストガンダム」でのそれをほぼ語んでいきたいと思っています。本作品でのニュータイプは宇宙で生まれた人々の次の世代と考えています。(ニュータイプが人としての進化ならば一世代に留まらずに、例えその芽が地球に戻っても、発生すると思われますので)

ニュータイプについて

ニュータイプについては「ファーストガンダム」でのそれをほぼ語んでいきたいと思っています。本作品でのニュータイプは宇宙で生まれた人々の次の世代と考えています。(ニュータイプが人としての進化ならば一世代に留まらずに、例えその芽が地球に戻っても、発生すると思われますので)

フラッシュシステムについて

フラッシュシステムは旧連邦の開発したニュータイプ用のコックピットシステムの事で「サイコミュ」によって複数の無人MS(モビルスーツ)を一人のパイロットで使用出来るようにしたものです。(基本的にガンダムには全て、フラッシュシステムがあります。パイロットがニュータイプでない場合は、フラッシュシステムは作動せず、通常のコックピットと同様にしか使用出来ません)

メカニカル設定

● ガンダムエックス

主人公/ガロード・ランが乗る事になるガンダム【ニュータイプ】の力を増幅する【フラッシュシステム】と、強強の兵器である【サテライトシステム】を搭載する。

【サテライトシステム】とは、月面に建設された太陽発電システムから放たれるスーパーマイクロウェーブを背中の四枚の胸面状のフレート【リフレクター】に集め、高出力のエネルギーを得る事ができる最強のシステムである。特にリフレクターと直結するサテライトキャノンは、最大出力の場合コロニーを一撃で落とせる程の破壊力を持つ。

他に、大型ビームソード、盾一体型ノールドリスター・ライフル等の武器を装備するが、いずれも【サテライトシステム】と連動しており、リフレクターからエネルギーを得た状態で最大の力を発揮する。リフレクターが開き集光する際に光が反射し、まるでそれ自体が発光している様に見える事から、他の【モビルスーツ乗り】達から【光る翼を持つMS】と呼ばれる恐れられている。

● ガンダムエアマスター

主人公達が乗るガンダム。

「フラッシュシステム」を採用する。

【フラッシュシステム】により飛行形態に変形、長距離を長時間飛行する事ができる数少ないMS。飛行する兵器がほとんど残っていないこの時代、【フラッシュシステム】は戦う相手にとって最大の驚異となる。

● ガンダムレオパルド

【解説】

ロアビィ・ロイが乗るガンダム。全身を透明な赤色の銃火器によって完全武装している。左肩に装備した大型ガトリング砲【インナーアームガトリング】は、通常バックパック形態から左肩と合体し、腕全体が巨大なガトリング砲へと変化する。また、足首裏部にローラーを装備、地上を高速移動することができる。

● ガンダムヴァーゴ

【解説】

主人公達が乗るガンダム。戦後、連邦によって開発されたガンダム。腹部に大型のメガ粒子砲【メガソニック】を内蔵、凄まじい威力を誇る。両腕のストライククローラーはメガソニック砲を発射する際のアンカーとしても使用される。

● ガンダムアシュタロン

【解説】

主人公達が乗るガンダム。双子の弟、オルバ・フロストが乗るガンダム。戦後、連邦によって開発されたガンダム。腹部に大型のメガ粒子砲【メガソニック】を内蔵、凄まじい威力を誇る。両腕のストライククローラーはメガソニック砲を発射する際のアンカーとしても使用される。

双子の弟、オルバ・フロストが乗るガンダム。ガンドムエアマスターと同じ【フラッシュシステム】を搭載しているが、ガンドムエアマスターと違い、【速さ】よりも【力】を重視したシステムを採用。変形したその姿は、大きなツメを持つ巨大な生物の様である。そのツメ【アミックシザーズ】は、MS形態にも武器として使用する事ができ、接近戦でその威力を発揮する。通常のMSと比べて体積、重量ともひとまわり以上大きい。

Interview

泉 勝洋

Katsuhiko Izumi

企画担当

モビルスーツのデザインコンセプトについて

—「ガンダムX」参加の経験をお聞いします。

「ガンダムX」の頃、僕はサンライズさんへ出向していました。僕は企画室に所属していました、そこはアニメの企画を行っていたチームなんですね。そこで僕は「ガンダムX」の企画書制作に携わった後に、企画担当に移りました。企画担当といつても主にモビルスーツのデザイン発注のやりとりをする仕事で、Gガンダム」「ガンダムW」までは中山(浩太郎)さんが同じポジションにいらっしゃって、僕は中山さんからバトンタッチした形です。僕の仕事をもう少し具体的に言うと、主に大河原(邦男)さんにガンダムのデザインを発注する仕事でした。ガンダム以外のモビルスーツや小道具の設定は、設定制作の竹内(崇)さんが担当していました。作業の流れとしては、高松さんのオファーを大河原さんに伝えて、商品化の事も考えながら、デザインを決定稿に持っていくことです。なぜ僕のようなポジションの人間がいるかというと、ガンダムというモビルスーツには常に膨大な量の設定があって、それを作っていくだけでも相当の手間がかかるからなんですね。

—主役モビルスーツ、ガンダムエックスのデザインはどのようにして作られたのでしょうか?

企画立ち上げの時、大河原さんが描いたデザイン案の中に、背中に大きな剣を背負った「佐々木小次郎」みたいなガンダムがあったんです。もう一つ、背中に発光体があって、「光るガンダム」という案も存在していて、その二つがガンダムエックスのデザインベースになりました。大きな剣のアイデアから、ガンダムエックスは複数の武器——例えばソーラレイシステムクラスの——を持っているという設定が生まれました。あと、ガンダムエックスの両腕についている青いバーツは、背中の光を集めた時に、その光が体内に行き渡っているように見せたいという要望がありました。その名残りです。発光させるという案は、最終的には無くなってしまったのか?

—ガンダムエックス以外のガンダムについては……?

前作の「ガンダムW」が5機のガンダムを出して評判が良かったですし、今回も5体登場させようという話になりました。ガンダムヴァーゴとガンダムアシュタロンが敵になったのは、兄弟で敵を構成したいという高松さんの考えに基づくものです。ネーミングは僕の案が通ったものもありました。エアマスターとヴァーゴがそうなんですが、エアマスターはスイスの腕時計「オメガ」に「シーマスター」があったので、それを空を飛ぶモビルスーツになぞらえてみました。ヴァーゴは「魔羅学」に登場する魔羅の名前です。

—ダブルエックスのデザインは?

ダブルエックスは大河原さんのアイデアが、ほぼそのまま活かされています。ガンダムエックスの進化版ということで、サテライトキャノンも2本になりました。佐々木小次郎に対する宮本武蔵のようなポジションを考えられていたのかもしれません。頭のシルエットがエックスになるのは大河原さんもこだわっていたポイントでした。とにかく何か特徴が無いとつまらないよねって、大河原さんが思っしゃっていたのを記憶しています。Gフルコンは、大型のメカを出ししたいという要望で登場しました。配色は高松監督の指示で、ローマーに似たものになりました。ダブルエックスの側体に赤い部分が取り込んでいるのも、ファーストガンダムをリスペクトしているっしゃった高松さんのこだわりでしたね。

—「ガンダムX」の仕事を振り返っていかがですか?

「ガンダムX」の仕事を通じて、色々なクリエイターの方と知り合いになれただけで、色々な収穫でした。今の仕事にも繋がる、幅広い人脈を博されたと思います。機会があれば「ガンダムX」のような大きなプロジェクトにまた参加してみたいなと思っています。TV番組の脚本って、やっぱりみんなで作っている実感みたいな物が残りますから。

—ありがとうございました。

(2004年1月 パンダイ本社にて取材)

PROFILE

1968年8月23日、石川県生まれ。1991年パンダイ入社。「SDガンダム」の担当など経て、1995年よりサンライズに出向。現在はパンダイキャラクタートイ事業部で、「GUNDAM FIX FIGURATION」 「MS IN ACTION」 「S.I.C. (SUPER IMAGINATIVE CHOGOKUN)」などの開発を担当する。

Interview

富岡秀行

Hideyuki Tomioka

プロデューサー

高松監督の作るガンダムが見てみたかったんです

—スタッフの人選はどのような形で行われたのでしょうか?

まず、監督が高松(信司)さんになったのは、当時、僕の周囲にいらっしゃる方で一番監督をやって欲しい人だったからです。高松さんとはサンライズへの入社時期も近かったです。僕も「装甲騎兵ボトムズ」「機甲界ガリアン」の制作進行をやっていました。でも「ダーティペア」(OVA版)や「機動戦士バトレイバー ON TELEVISION」でお世話になりましたし、おつき合いは結構長いんですね。高松さんはガンダムシリーズには「Zガンダム」「ガンダムZZ」「逆襲のシャア」と関わっていらっしゃいますし、富野(由悠季)さんが作ったガンダムも熟知しているだろうと。僕はガンダムシリーズに関わるものが「ガンダムX」で二作目なのですが、「Gガンダム」は今川(泰宏)さん、「GUNDAM W」で池田(成)さんという方々に監督をお願いしてきた流れで、年代的に行くと次は高松さんだなと思って推測しました。

—シリーズ構成の川崎ヒロユキさんの起用は?

川崎さんは高松監督が連れてこられた形です。僕は仕事をするのは初めての方でした。全話のシナリオをお願いすることになったわけですが、スムーズに進めていただきました。凄くインパクトのある方で、才能を感じましたね。「GUNDAM X」は高松さんと川崎さんの二人でストーリーを組み立てていった作品なんです。

—キャラクターデザインに西村(誠芳)さんを選ばれたのは?

「GUNDAM X」は新鮮味を出したくて、キャラクターデザインの経験が無い人を選ぼうという心づもりはありました。それで、これまでお世話になってきたスタッフオーディオの方にお願いしよう、ということに致しまして、最終的に西村さんに決まりました。西村さんは、「ボトムズ」の頃からおつき合いで、以前から上手な方だと思っていました。

—声優についてはいかがですか?

声優さんは毎週アフレコが終わった後に飲みに行って、皆さんとディスカッションしていました。かかずゆみさんはデビューだったんですよ。初々しくってね(笑)。高木(涉)君は最初に聞いた時は生役っぽくないというか、結構太めの声なので、最初はオヤッ? と思ったんですか。実際にオンエアを見るとガロードにバッタリ当てはまっていますね。

—作品全体を振りかえってみてのお話をお願いします。

「GUNDAM X」でやり残したことはありません。どちらかと言えば燃え尽きた感じです。39話で終わってしまったのが残念ですが、内容的にはきちんと書き尽くしているので、打ち切りにならなかったのは良かったですね。ただ、30話あたりから制作スケジュールが大変だったので、39話で終わって現場的には助かったというのも結構的にはありますね。あと、技術的なことなんですが、「GUNDAM X」まではプリント(※1)を放送局に納品する形だったのが、「GUNDAM X」からデジタル化が始まって、ロジマスター(※2)になったんです。今ではデジタル納品は当たり前のことで、ちょうど渡邉期だったんでしょうね。駆けれない作業だったので、渡邉期までビデオ編集をやっていた記憶があります。最後に私事で恐縮ですが、「GUNDAM X」をやっている時に娘が生まれたんですよ。ですから、僕にとって「GUNDAM X」は人生の節目として記憶している作品でもあります。

—ありがとうございました。

(2004年11月 サンライズにて取材)

(※1)プリント

プリントとは、フィルムのこと。以前、放送局への納品は、テープではなくフィルムでした。

(※2)ロジマスター

業務用コンポジットデジタルビデオテープの一様、主に放送局への番組納品や送出・ビデオソフトのマスター用テープ等に用いられる。

PROFILE

1969年8月18日、東京府生まれ。「装甲騎兵ボトムズ」「機甲界ガリアン」の制作進行、「アシオン」「ダーティペア」(劇場版)の制作デスクを経て、「GUNDAM X」「機動戦士バトレイバー」(TVシリーズ)でアシスタントプロデューサーとなり、「絶対無敵ライジンオー」(OVAシリーズ)よりプロデューサーを務め、プロデュース作品に「魔王大系リューファー」「新機動戦記ガンダムW」「フレンズ」「ワード」「ヤガンドム」「大夜叉」「スマートボイ」(原作:リザベラ)等がある。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«»

映像特典

»»

高松信司

Shinji Takamatsu

絶望から希望へ 「ガンダム」という存在へのメタファー

——「ガンダムX」の監督を担当された経緯についてお聞かせ下さい。

私が久々に「ガンダム」と再会したのは、「ガンダムW」のシリーズ途中で、急遽助っ人として呼ばれたことがきっかけでした。現場は今週アフレコ分のコンテチェックが半分しか終わっていないという危機的状況でした。これが「ガンダム」との不幸な再会でしたね(笑)。その時は「黄金勇者ゴルドラン」の監督もやっていましたし、サンライズで別の新番組の企画も動かしていたので、次のガンダムを自分がやるとは思っていませんでした。ところが「ガンダムW」もどうにかちゃんと終わらせる事が出来そうになってくると、来年もガンダムをやるから監督をやれと言う話になって、それで色々あって(笑)結局やることになったわけです。もう1995年の11月も終わる頃ですね。その時点で、サンライズ企画部とバンダイの間で、主役3体と敵2体のガンダムのデザインはある程度出来ていて、それを使う前提で作業を開始しました。

川崎ヒロユキさんをシリーズ構成に起用された経緯は?

川崎さんとは勇者シリーズをずっと一緒にやってきましたし、「ゴルドラン」がちょうど終わった所だったので過任と思いお願いしました。とにかく時間がなかったし、僕が「バッ」と言って「バッ」と解ってくれる人と進めないとスケジュールが危険な状況だったんです。4話前後で1エピソードという構成は、当初、エピソードごとに何人かのライターで脚本を書くという想定でもあったんですが、結局、川崎さんが一人で書いてしまいましたね。

——キャラクターデザインが西村誠芳さんに決まったのは?

西村さんはキャラクターが描けてメインの作画監督もできる実力派だったので、決め打ちでお願いしました。とにかく手が早いのはすごいですね。キャラクターはイメージを手早く具体的に伝えるために、私も何点かラフを描いてます。今、見てみるとガロードの髪型は「勇者冒険ジェイティッカー」の友永勇太で、服装は「ゴルドラン」のタクヤに似てますよね(笑)。意識したというよりは、僕の好みのスタイルだったんでしょう。

——最初はどんなガンダムにしようと思いましたか?

橋田さん(※1)に「どうしますか?」と聞いたら「好きにやっていい」と言われて(笑)。基本的にサンライズはオリジナル作品の内容は監督まかせですから、良くも悪くも、それで、戦闘時代にタイムスリップしたMSが真剣で切り合うリアル武者ガンダムから、AI搭載のガンダムが居候しているホームドラマガンダムまで色々なパターンを考えました。でも、頭に浮かんでどうしても消えない映像があるんです。それは、何も無くなつた荒野にガンダムだけがぽつんと立っている、そんな風景です。何の事はない、それは当時のガンダムをめぐる状況に対する私の心象風景だったのですが、それがその後「ガンダム」という存在へのメタファー」につながって行くという自覚もなく、「今の気分はこれだから、これで始めよう」と川崎さんに話して、ストーリーを作り始めました。オープニングで宇宙の海に立つガンダムXはそのイメージですね。

恋した相手はニュータイプ

——ニュータイプを題材にした理由は?

最初はニュータイプの話にしようとは考えていませんでした。ところが、川崎さんに「ボーイ・ミーツ・ガール」でとプロットをお願いして、上がって来たのが「少年が恋した相手がニュータイプの女の子」とい

うお話をうたんで、「ガンダムをやるのなら、やっぱりニュータイプでしょ」と言わされました。なるほど、と。それで生まれたのが、主人公のガロード・ランです。彼は、過去に繋られた古い世界が終わった後に新たな世界を切り拓いていくべき少年です。それが「ガンダム」という過去の祝賀から逃れられない現実と重なって、この作品世界のなかの「ニュータイプ」という言葉が、現実世界の「ガンダム」という言葉のメタファーとなっていました。「ガンダムX」は「ニュータイプ」をめぐる物語です。ニュータイプを利用しようとする者、ニュータイプを守りたいと思う者、ニュータイプを神として崇める人々、人為的に作り出されたニュータイプ、似て非なる者、ニュータイプと呼ばれてしまった少女、その少女に恋した少年。それらは「ニュータイプ」という言葉を「ガンダム」に置き換えることによって、当時のガンダムを取り巻く状況になっています。つまり、この作品で「ニュータイプ」を語るということは「ガンダム」を語る事になる。結果的にそれがもう一つのテーマになってしまいました。

キャラクターの設定についてお聞かせ下さい。

ガロードやティファは、とにかく「ガンダムらしくない」主人公にしていますね。フロスト兄弟は川崎さんが引っ張っていった印象です。ジャミルには特別な想いがあります。ある時期から、ジャミルのニュータイプを守りたいという想いと、心のどこかでガンダムを守りたいという想いが共鳴して、激しく自分が投影されてしまいました。ジャミルは過去を引きずっているからサングラスを外

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

さないんですよ。病室でベッドに寝ても(笑)。そういえば、西村さんに最後に発注したキャラクターデザインが、サングラスを外したジャミル(本解説書16ページ掲載)だったのを覚えています。

ネーミングについては割と安直です。ガロード・ランは「我が道を行く」ですね。ロアビィは六本木のロアビルあたりにいそぐとか、ウィツツは体育会系なので「ウイツツ」とか言いそぐとかね(笑)。單座型のドーテレスはアニメーション用語の「同トレス」(※2)からですね。

—ストーリーの流れはどのように決まりましたか?

第1話を作ってる段階では、先がどうなるかとか全然決めてなかったですね。最初の5話はキャラクターを配置して、メカを紹介して、ガロードとティファの物語にするという流れを固めるまでが精一杯でした。最終回に向けての骨組みが固まるのは、カリスのエピソードですね。特別な力を持った人と普通の人が戦って、普通の人が勝つお話を「ガンダムX」なんだっていう結論に達したんです。そこから漠然と最終回のイメージができるようになりました。ただ、暗い話をや

るつもりは無かったです。ストーリーが地球が破滅したところから始まって、むしろそこから希望が生まれる様を描こうと思っていましたから。フリーデンのみんなは希望を持っているし、とにかく前向きな若者達を描こうと。本当にジャミルぐらいですよね、過去を引きずっているのは(笑)。

「さよなら」は言えなかった。

—放映スケジュールの変更による影響はありましたか?

ダブルエックス登場の頃には全39本というのが決まっていました。最終回までの漠然とした話はできていたんですが、それを残り20本弱でどうまとめるかが課題になりました。前半のゆったりしたペースに比べると後半は重い駆け足でやってますよね。ただ、満足らずになっている部分はあっても、ボツになったエピソードはありません。「ガンダムX」でやろうとしたことは全部入っています。

—ラストのまとめ方についてお聞かせ下さい。

1話から「かつて戦争があった……」と、客観的に語っていたナレーターが実はD.O.M.E.、というのは自分でうまい落としどころだったかなど、D.O.M.E.のアイデアにも色々あって、私は最初「月にはニュータイプ仙人みたいな老師がいて、問答をするんだ」とか言ってたらしいですけど(笑)。ニュータイプをめぐる人達が集まつたところに、「すべては幻想である」という答えをくれる、客観者が必要だったということです。D.O.M.E.の言葉は私の言葉なのか?と言われると、そうなんでしょうね。「ニュータイプは幻想だ」という結論は、ガンダムをめぐる人々に対しての「ガンダムは幻想だ」という結論でもあるわけですから(笑)。メタ的な構造については「またかよ」と言われるかも知れませんが、作っているうちにだんだんそうなってしまふんです。私の悪い癖ですね(笑)。

—「ガンダムX」を振り返っていかがですか?

あの当時やるべきことはやったと思っています。今になれば違うアプローチもあったんだろうなって気もしますが(笑)。1年間番組を作りながら考えたことは、全部作品に出せたので悔いはないですね。自分へのガンダムに対する答えにはなったかな、と思っています。ただ、最終回、シナリオではD.O.M.E.に別れを告げるシーンがあったんですが、「さよならニュータイプ」……つまり「さよならガンダム」というシーンでもあるんですけど、あの時はそれが心情的にどうしても言えなくてカットしていました。その時、「ああ、自分もガンダムに魂を引かれた者なんだな」って改めて思いましたね(笑)。

—本日はありがとうございました。

(2004年11月 サンライズにて取材)

(※1) 高田桂樹
当時のサンライズ社務。

「機動戦士ガンダム」(めぐらしだい宇宙劇)以降、多くのガンダム作品を手掛けているプロデューザー。代表作は「新機動戦記バイオーム」「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」「機動戦士Vガンダム」「機動戦士Gガンダム」「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」「大復讐」ほか多数。

(※2) 同トレス
頭にある動画を下顎にこすり、同じ様を喜ぶこと。フレキを喜ぶ老鼠や、同じモノを大量に喜ぶ頭にかかる。

PROFILE

1961年12月3日、福井県生まれ。1983年、サンライズに入社。「機甲魔兵ボトムズ」「機甲魔ガーフン」「機甲魔虫バイオーム」(原作脚本)、「機動戦士Ζガンダム」(監修脚本)、「機動戦士ガンダムΖΖ」(演出)、「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」(演出脚本)、「機動戦士ガンダム0083のボガットの中の戦争」(演出)などを経て「月のガンダム」で監督デビュー。「勇者エクスカイマー」「土偶の勇者」「ハイバード」「伝説の勇者ダ・ガーン」(演出)、「勇者特急マイトガーン」「勇者冒險シェイಡィガー」「勇者勇者ゴルドラン」「監獄」など、勇者シリーズのほとんどが作品に関わる。サンライズを離れてからは(こちら放送区局有り番組)「スクールランブル」などを監修。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

◀◀◀ 映像特典 ▶▶▶

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。



目次

キャラクター相関図	006
▶ characters	
メインキャラクター	008
インタビュー／高木涼	026
ゲストキャラクター	028
対談／かないみか×堀内賛	036
▶ mechanics	
▶ early designs	
キャラクター	086
インタビュー／西村誠芳	096
Let's try Sketch!	098
モビルスーツ	105
インタビュー／石垣純哉	113
▶ goods	
プラモデル・玩具	116
出版物	120
インタビュー／ときた況一	122
インタビュー／種口順輔	124
音楽	126
▶ PLANNING	
番組企画書	128
オフィシャル設定集	130
インタビュー／原 聰洋	132
インタビュー／福岡秀行	133
インタビュー／高松信司	134
スタッフ／キャスト／放映リスト	138

機動新世紀ガンダムX DVDメモリアルボックス

▶ PERSONNEL	
企画	梅澤勝路、瀬川 亮(バンダイビジュアル)
佐々木 勝(サンライズ)	
DVD制作担当	向井地聰記、清水一幸、吉竹大輔、玉田健英(バンダイビジュアル)
堀内謙一郎(サンライズ)	
音楽・監修	津 裕次、石井慶明(バンダイビジュアル)
ブックレット編集	TARU(8)
構成・執筆	五十嵐吉司、田口 誠
執筆	遠藤耕一郎、堀田明宏
編集協力	島田東治、高野 駿、大塚一志、早川 伸
パッケージロゴデザイン	ナガノミツオ(DNE to ONE)
ブックレットデザイン(クロニカル)	篠 和哉、石田順子、戸添幹彦、中嶋真人(CHKDS)
(アートギャラリー)	投入、篠
撮影	中島秋吉
監修	梅澤勝路、瀬川聰祐(トーヨー)
企画	バンダイキャラクタートイ事業部
監修	バンダイ ホビー事業部、高橋慶次
アニメディック編集部(学研)	
水野プロダクション	
アーツビジョン	
株式会社アクション	
ケンコウオフィス	

マネジメント	石井 錠、三橋美香(SonyPCL)
制作コーディネーター	高野 駿(SonyPCL)
監修	吉井広幸、堀井誠路(SonyPCL)
ビデオエンコード	村井正樹(SonyPCL)
オーディオエンコード	鈴木 康(SonyPCL)
オーサリング	木村謙一(SonyPCL)
メニュー・デザイン	ナガノミツオ(DNE to ONE)
サウンド・デザイン	高橋川哲也(SonyPCL)

SPECIAL THANKS TO ALL SALES STAFF and GUNDAM X SUPPORTERS!

企画制作 (バンダイビジュアル(株))
制作・製作 (サンライズ)

◎製造エージェンシー サンライズ BABA-2070

NOT FOR SALE

※本冊内で紹介している関連商品の価格は全て発売当時の税抜価格。
又び2005年1月現在の税込価格で記載しております。
また商品によっては現在、入手困難なものがあることをご了承ください。

※ブックレットの内容は2005年時点でのものとなります。

«««

映像特典

»»»